邮发代号：52-198　每月5日、20日发行

人皇SKY　不考虑转型星际2

电脑乐园 游戏攻略

Personal Computer Game Guide

12月号下



专题企划

2010年度最牛大盘点

真给力

年度十大+颁奖盛典+游戏年鉴

极速体验

极品飞车：热力追踪3

最高通缉犯速成法

强打游戏攻略

使命召唤7：黑色行动

CIA情报之42台磁带机全收集

十大必要名词解释

WORLD OF WARCRAFT 魔獸世界 浩劫與重生

请密切关注每期电攻魔兽世界Discovery频道

零售价10元

双周刊 Vol.152 2010-12

ISSN 1008-2352

9 771008 235008 24>

国际标准刊号：ISSN-1008-2352　国内统一刊号：CN45-1239/TP


神鬼世界
搜索
神鬼世界
SGSJ.WANMEI.COM
全球期待的暗黑类型网游
12月28日不删档内测
我已等不及成王
即时立体投影 画面触手可及
八种神幻职业 挑战暗黑世界
重装灵魂战甲 捍卫家族领土
重现上古文明 开启王者霸业
完美时空
PERFECT WORLD
www.wanmei.com



降龙之剑
搜索
降龍之劍
XLZJ.WANMEI.COM
次世代 2D热血PK网游
火爆公测 新服不断增开
◆SXP技跨屏秒杀 ◆城战、国战、家族战 千人热血PK ◆658种神兽随从可合体可交配
要游戏特权 加网吧互动 http://fans.wanmei.com/wangba
完美时空 PERFECT WORLD
www.wanmei.com
合作伙伴：VANCL 400-616-3553 www.vancl.com
领取VIP激活码
注册即得1288元大礼包
XLKWNMH53JHHSL

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 专题企划——2010年最牛盘点
005 年度业界十大
十大网络流行词
十大新闻
十大人物
十大原创游戏
十大游戏角色
十大典藏版
020 电攻杯颁奖典礼
024 单机游戏年鉴

PCGG 新作快报
032 幽灵行动4：未来战士
034 战争机器3
036 爱丽丝惊险记
037 末日危城3
038 末日之战2
040 海猫鸣泣
041 红色管弦乐队2

PCGG 极速体验
042 最高通缉犯速成法
——极品飞车：热力追踪3 关卡有哪些积分
044 詹姆斯邦德007：血石上手攻略
046 两个世界，双倍失望 ——《两个世界》
048 恶魔岛——最终BOSS打法攻略
050 新纪元战争——世上无难事，只怕野球拳

PCGG 强打攻略特区
052 使命召唤7：黑色行动
CIA情报之42台磁带机全收集

PCGG 游边戏外
060 使命召唤7：黑色行动
十大必要名词解释

PCGG 其他频道
066 卡牌桌游
072 电攻宝盒

PCGG 热门话题
080 专访SKY李晓峰
——我做了一个艰难的决定：暂时不考虑转型星际2

搜狐 SOHU.com 月历

2010电攻单机业界动态表（12月）



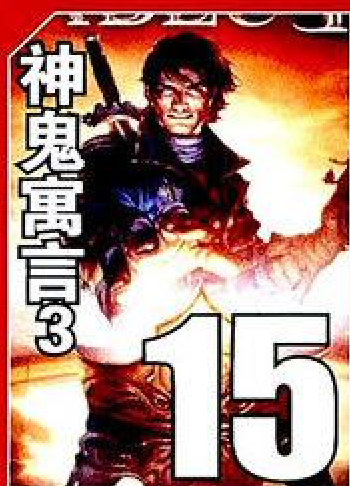




据Eurogamer丹麦站的报道，Bethesda不仅正在开发《上古卷轴5》，而且从设定上来看与上作有着“紧密的联系”。



《GT5》已经在意大利提前开卖，不少玩家迅速晒出照片，然而网络上流传度最广的当属歌手陈冠希的《GT5》“靓照”。





尽管索尼未指明12月12号待宣布独占大作的名号，但坊间纷纷猜测这款大作估计就是《神秘海域3》。

EA上月宣布取消篮球游戏《NBA Elite 11》，开发总裁Andy Wilson近日对此解释称，该篮球游戏即便是继续下去也将会是一款比较差的游戏，索性将其取消。

搜狐 SOHU.com

联合绿动研发的3D人体动作交互游戏机eBox上市时间推迟，原因是用户体验的细节还需要进一步优化。

搜狐 SOHU.com



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



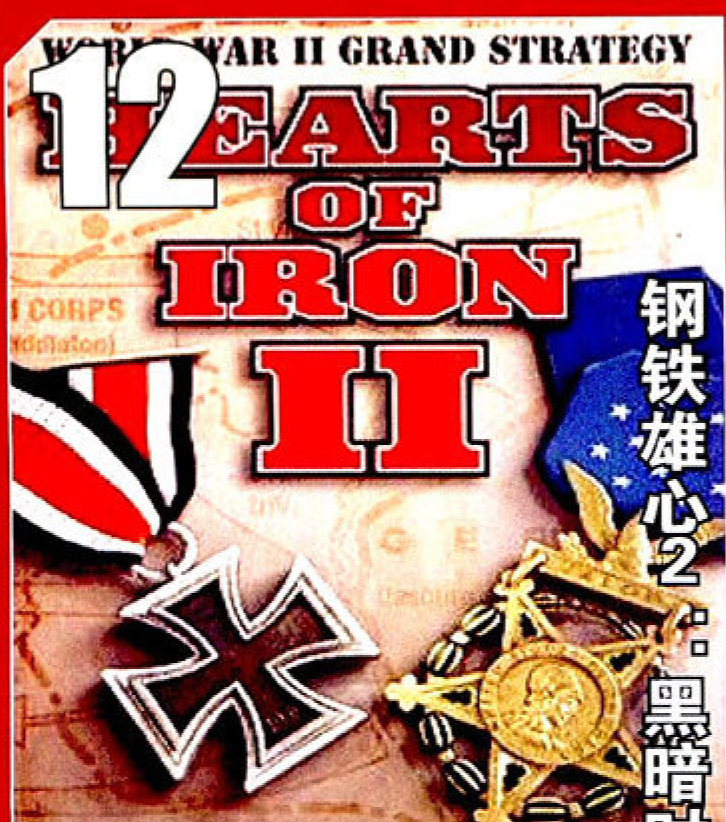
5

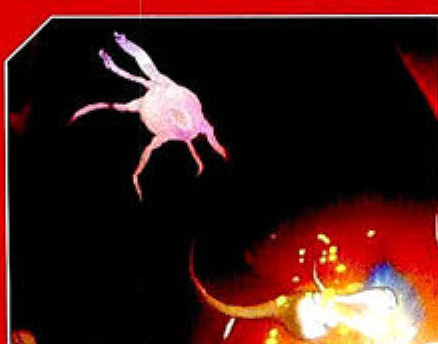
搜狐 SOHU.com

最近，NGA论坛上爆出了一张暴雪产品的时间表，该时间表透露出了暴雪在未来4年里的工作重心，从这个时间表来看，《星际争霸2：虫群之心》有望在2011年第四季度发表。

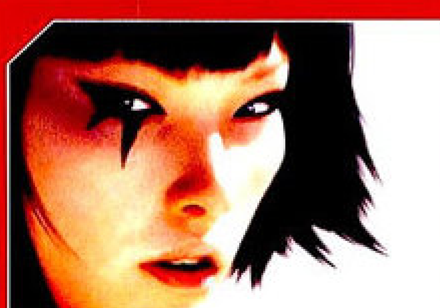
搜狐 SOHU.com







由伦敦第四频道投资的2个游戏获得了BIMA奖。ZombieCow的教育游戏《私处》在游戏类中获胜。



EA的老板Frank Gibeau表示，目前EA两款最大的题材《镜之边缘》和《死亡空间》，都“尚未达到”EA的要求。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　何耀文　孙恩
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　印珺　施凯莲　虞慧杰
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼
邮　　编：200233

声明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

年度十大 + 颁奖盛典 + 游戏年鉴 =

2010年度

最牛大盘点

坑爹

我爸是李刚

老湿

QQ大战360

星际争霸2

电攻攻略本

你懂的

给力

大灾变

这货不是

国服巫妖王

姚明复出

神马浮云

电攻资深编辑

双周刊上墙

一个艰难的决定

iphone 4

使命召唤：黑色行动

阿凡达

我勒个去

羡慕嫉妒恨

妥妥的

凡客体

作者：电攻众编辑　编辑：sky　美编：咖啡/小杰/小米

十大网络流行词

我爸是李刚 你
神 一个艰难的决定 给力 懂
马 我勒个去 凡客体
坑爹 妥妥儿的 上墙 的

sky 近期每年都会有大批的网络流行词诞生，这些流行词并不是网友凭空捏造或是想象，其都有历史根据和由来，或来源于地方方言，或来源于英文单词，或来源于一次失误，然后通过网络的力量，这些流行词迅速衍生到各家各户，成为使用频率最高的词语，这不是瞎胡闹，这不是无聊，这不是蛋疼，这是一种潮流，一种文字的潮流。

2010 TOP 10 [gei li 给力]

【原意】中国北方的土话，表示给劲、带劲的意思。

【网络释义】形容和预想目标相差甚远，而“给力”一般理解为有帮助、有作用、给面子。

【流行出处】源于日本搞笑动漫《西游记：旅程的终点》中文配音版中悟空的一句台词。

悟空：“这就是天竺么？不给力啊，老湿。”

三藏：“So de su ne……”

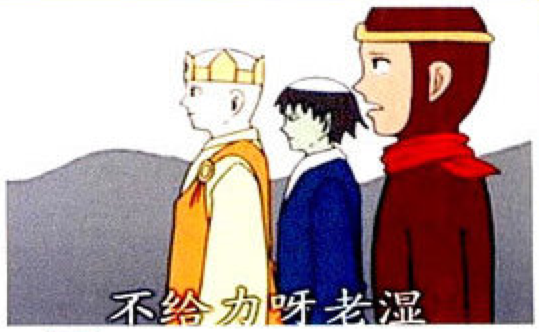
悟空：“老湿？老湿你怎么了老湿？”

【造句】

①在冰封王座副本中打巫妖王的时候，团长一边指挥一边喊：“DPS要给力啊，治疗快没蓝了。”

②听着政治老师枯燥的语调，小明和同桌说：“这课上得好无聊，不给力呀！”

③编辑部众人看到小梅子为见厂商而穿暴露服饰，异口同声道：“小梅子太给力了。”



给力网



2010 TOP 10 [ni dong de 你懂的]

【原意】属于外来语，老外说话说不清楚的时候经常说“you know”，翻译成中文就是“你懂的”，意思就是我的意思你知道的。

【网络释义】形容一些不方便说或不能公开说，但大部分人都会知道的事情。

【流行出处】来源于2008年国内两大著名论坛天涯和猫扑上关于求索某事件门套图的隐语，但大规模的运用还在是台服魔兽月卡被停止公开售卖后的一个晚上。“你懂的”月饼开始大规模流行，150点，可吃30小时。

【造句】

①上至监狱，下至血色，围栏破碎全程不吃喝，斯坦五分钟一波，偶尔去祖格，轻松加娱乐。小号的福音，大号的楷模，只要不犯法，给钱啥都做，问我是干啥的？你懂的。（一则代练广告）

②马上就要考试了，小明推了推同桌说：“待会，你懂的。”（意思是待会考试借我看看）

③肥龙到了下午总会走到小何身边，看看小何，看看小何的下午茶，然后淫荡的说：“你懂的。”（意思是他要把这下午茶吃了。）

2010 TOP 10 [tuo tuo er de 妥妥儿的]

【原意】东北方言，安稳，安定

【网络释义】妥当，可以放心的，稳稳的

【流行出处】《搞笑日和漫画：家庭女教师》中文翻译的一句台词，后范伟领衔主演的《老大的幸福》一剧中，老大傅吉祥的口头禅，自此，“妥妥儿的”被广大观众所熟知。

【造句】

①明天一定到80级，妥妥儿的。

②装甲兔对sky说：“明天一定把文章写好，放心吧，妥妥儿的。”



2010 TOP 10 [wo ba shi li gang 我爸是李刚]

【原意】一句再平常不过的判断句，说的是一个人在解释自己的爸爸姓李名刚，仅此而已。

【网络释义】形容自己有很强悍的后台和背景。

【流行出处】2010年10月16日晚，一辆黑色轿车在某大学校区内撞倒两名女生，一死一伤，司机不但没有停车，反而继续去校内宿舍楼接女友。返回途中被学生和保安拦下，该肇事者不但没有关心伤者，甚至态度冷漠嚣张，高喊：“有本事你们告去，我爸是李刚！”此事一出迅速成为网友和媒体热议的焦点，“我爸是李刚”语句也迅速成为网络最火的流行语。

【造句】

①世界上最遥远的距离，不是生与死，而是你不知道我爸是李刚。

②真正的勇士，敢于面对我爸是李刚。

③床前明月光，我爸是李刚。

④俱往矣，数千古风流人物，还看李刚。

⑤我爸是李刚，洗洗更健康。

⑥不是所有牛奶都叫特仑苏，不是所有爸爸都叫李刚。

⑦天生我材必有用，因为我爸是李刚。







2010 TOP 10 [shen ma 神马]

【原意】①谓马之特异美善，非凡马可比者②谓神异瑞祥之马③迷信指灶神所驭之马。

【网络释义】“神马”就是“什么”的谐音，常与“浮云”连用：神马都是浮云。让自己拥有凡事皆浮云的淡定态度，也不失为一种精神胜利法，来告诫自己对不着边际的事情，不要抱有幻想。

【流行出处】网友们用输入法打“什么”时，习惯用拼音首字母“SM”代替，因为打字飞快，常在打“什么”时打错，打出一个“神马”来，“神马”一词就像曾在网络红极一时的“虾米”一样，走的同样是谐音路线。源于红遍网络的“小月月”事件，今年国庆期间，一则名为《感谢这样一个极品的朋友给我带来这样一个悲情的国庆》的帖子中，“小月月”横空出世，以极其诡异的言行雷倒众生，并让网友们将“神马”和“浮云”联系在了一起，诞生诸如：“用任何词语来形容她，都根本乏味得很，神马网络豪放女，浮云！都是浮云！”、“小月月还能保持着晕的状态，神马晕倒无意识论，统统是浮云！”的感叹。而“神马”和“浮云”的神奇之处，则是当这两个词结合在了一起，便可组成万能金句，推之四海而风靡。

【造句】

①刚开《巫妖王之怒》的国服玩家们感叹说：“神马蛋刀，神马橙色武器，都是浮云，都是浮云。”

②贪睡猫又在加班了，嘴里念叨着：“奖金、升职这些是神马东西？都是浮云、浮云。”

2010 TOP 10 [wo le ge qu 我勒个去]

【原意】东北方言，叹词，表示无奈，无可奈何，没办法。

【网络释义】一种无奈的吐槽方式，有种无奈的“我靠”的意思。

【流行出处】在搞笑动漫《平田的世界》及《西游记——旅途的终点》的中文翻译经常出现，为平田君和唐僧师徒三人的口头禅：我勒个去，这货不是湿父，这货不是湿父。

【造句】

①打了10次同个Boss，结果掉了10次同样的装备，玩家抱怨：“我勒个去，他还掉不掉别的。”

②肥龙无奈的说：“我勒个去，朱朱看这种枪稿也能笑成这样。”

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



2010 TOP 10

[yi ge jian nan de jue ding 一个艰难的决定]

【原意】表示某人或某公司对某个决定的难以定夺。

【网络释义】形容会有一个非常匪夷所思的决定即将发生，而最无辜的就是百姓。

【流行出处】腾讯发表了“致广大QQ用户的一封信”称“将在装有360软件的电脑上停止运行QQ软件”，随后网民开始模仿腾讯公开信改写“QQ体”，其中最经典台词为“我们做出了一个非常艰难的决定”广为流传，并纷纷被网友改编而在各大论坛和社区成为热门关键词高居不下，真正演变为3Q体。

【造句】

①梅西做了个艰难的决定，如果监测到FIFA/实况/FM等游戏里有C罗的影子，将自动把C罗纳尔多的数据改为C毛纳尔彪。

②蒙牛做了个艰难的决定：如果发现消费者胃里有伊利，将自动释放三聚氰胺。

③我们是电力公司，我们做了一个艰难的决定，因我们与自来水公司吵架，我们决定对所有自来水公司客户停电，我们把要断电还是断水的选择交给您来决定！你可以选择停电不停水，但是我们必须温馨提醒你，即便你选择了停电，由于自来水公司已经被我们停电，他们也没办法给你送水。

④广电总局做了个艰难的决定，如果发现用户有不和谐语句，会自动转换成诗歌朗诵。

⑤苹果公司作出了一个非常艰难的决定，如果监测到用户在使用Iphone前吃了苹果以外水果，将启动自毁模式。



2010 TOP 10

[fan ke ti 凡客体]

【原意】凡客体，某厂商广告文案宣传的文体，该广告意在戏谑主流文化，彰显该品牌的个性形象。

【格式】



【流行出处】简单的手法便于让人窜改，以至于被网友恶搞为“烦客体”，在网络上掀起一场大范围的“病毒营销”。

【恶搞范例】



[shang qiang 上墙]

【原意】爬上墙壁

【网络释义】“上墙”开辟了一种新型的互动模式，在集体活动中应该具有较大的应用和开发前景。例如此次互联网大会，通过微博上墙的形式，使得台上台下、各个会员之间无障碍的参与进来，每个人都可自由的抒发自己的见解并进行相互交流；同时增加了一些轻松娱乐的成分。从而促使大会成为人人参与的盛会，颠覆了以往的概念。

【流行出处】2010中国互联网大会。网友为想通过微博展示自己，并在大会的屏幕显示。由于大量网友通过微博发信息，导致自己的信息不能显示在大屏幕，为此产生了‘上墙’愿望，求上墙成了本届互联网大会的最热门的词。

[keng die 坑爹]



【原意】坑：指职人出于各种原因而在短时间内无法完成的作品，或根本没打算完成的作品。爹 ：指父亲

【网络释义】爹是自称，爹=我，也就是骗我，更深的含义就是你连爹都骗

【流行出处】《搞笑漫画日和：贴纸》中文翻译的一句台词

【造句】

①将坑爹进行到底，暴雪把装备属性越改越不像话。

②sky对着作者大喊：“什么？今天还拿不出稿子，你不是坑爹吗？”

十大年度新闻

3Q之战 右下角的战争 头条

"互联网的竞争是赢者通吃的竞争，现在已经到了决战的时候！"

——搜狐董事局主席兼CEO张朝阳如是说。在他眼里中国互联网的竞争剩下七雄争霸：腾讯、百度、阿里巴巴、搜狐、网易、新浪、盛大，有意思的是其中五家染指游戏。

就在张朝阳话落不久，360奇虎卫士和QQ之间就爆发了一场震惊全国的战争。关于二者之间的决斗我们在本刊中已经大力的报道，相信关注我们的读者对此已经深有感触。虽然说最后并没有出现一个明确的结果，但是这场具有纪念意义的争斗却成为互联网发展史上一个里程碑式的事件。毫无疑问，2010年十大新闻3Q之战占据首席。



榜眼 巫妖王之怒！这事不能细说！


传说中的巫妖王登陆界面

如果将2010年游戏圈的新闻进行排行的话，巫妖王之怒的审批肯定要重点提及，这个在国内有着数百万的游戏塑造了不少的"蝴蝶效应"，关于游戏的风吹草动都能演变成一场飓风式的新闻事件。九城、网易、版署、文化部、暴雪之间的故事扑朔迷离，而旷日持久的审批也让巫妖王之怒不断登上新闻头条。

《巫妖王之怒》会按照国家相关办法，在获得审批之后会披露。

——丁磊谈巫妖王之怒审批，仍无法带给我们惊喜。

感谢晓薇在过去两年中对九城的服务，晓薇给第九城市带来了她对国际商业事务的深刻理解，为公司的国际化发展奠定了良好的基础。我们衷心祝愿她未来发展成功。

——以上为九城董事会主席朱骏对陈晓薇离职的"官方祝福语"。

有那么一小撮人，为了攫取暴利，一直在朝着自己人开枪。

——资深游戏人Ernest Adams揭露游戏业窝里斗不留情面。

我国服，我2B。我蝗虫，我光荣。

——玩家发出无奈之语，内心更多是对WOW的期待。

坊间传言《巫妖王之怒》将于8月31日登陆中国内地，尽管这部资料片名已被戏谑为"巫妖王之淡定"，但是玩家的热情讨论还是没完没了。

老子3岁熟读日历，20岁达到巅峰，从来就没听说过哪个8月有31天的。

——最迷糊留言。

求"牛逼画面，智能操作，副本盛宴，牛逼游戏"，只要有，马上走。

——WOW的停摆让无数游戏玩家失去方向。

探花 阿凡达 天神下凡化身



《阿凡达》应该给魔兽磕头。

——《阿凡达》的热潮席卷中国，然而有评论指出这部科幻大作在情节内容、人物造型等方面跟魔兽世界诸多类似。

似乎中国人也能做到，但综合起来，就从来没出过如此大片。

——史玉柱从《阿凡达》看到国内外在整合各种资源，高效合作方面"差距太大"。

阿凡达做了12年，而中国网游才10年。

——盛大游戏总裁凌海。

中国至少须要三年才会有阿凡达级的大作。

——完美时空互动娱乐总裁竺琦。

年初，一部旷世神作，一部改编行业格局的《阿凡达》风靡全球，伴随阿凡达的热映，各个行业都展开了一番激烈的讨论，网游圈也不例外。阿凡达就像是一面镜子，让我们看到自己的不足和差距。这部电影不仅仅是在视觉上给人带来冲击，它的理念、技术、意识……都对人们产生启发。

第四 送钱、送粮、送女人 送Q币、IP4、IPAD……



2010年伊始，九城《名将三国》对外发出一则公开信：《两亿Q币招募DNF玩家》。九城宣称，所有参与测试的前《地下城与勇士》（简称《DNF》）玩家如果在体验之后发现游戏不能满足需求，在离开游戏之前可获得20QB的回报。为配合这则公开信，九城放出了一个相当雷人的广告，而半年来在足球场跟网游界均不太顺的朱骏竟然亲自担当广告主角。

（ ）是最好的网游

我正在玩（ ），太好玩了

（ ）开服送Q币，我拿到了！

——枪手在17173新闻评论里做回帖广告的模板。

2D、2.5D、2.8D、3D、4D……

——中国网游关于画面的定义比罩杯还要详细。

2010年，玩家们发现游戏的宣传和炒作越来越没有下限了，游戏宣传越来越具有娱乐功能。九城的2亿Q币掀开了一股送礼的狂潮，接下来又有很多厂商打起送Q币的招牌，动辄以亿为单位，Q币成了比人民币更保值的流通货币。临近年末，随着苹果产品的热销，各大厂商又开始送iPhone4、iPad。但是再牛的宣传也需要产品质量的保证，要想抓住用户不仅仅是“送钱、送粮、送女人”那么简单。

第五 谷歌退出中国！这不是我们的选择！



“因为中国有着5000年的文明，因此公司对中国市场有着5000年的耐心。”

——谷歌意欲退出中国，首席执行官施密特一语成谶。

◁ 谷歌退出中国也许不那么简单

谷歌退出中国，也是今年互联网的一件轰动性事件。即便如此，谷歌仍然是很多人使用搜索引擎的第一选择，没有别的，因为它不可替代。这里我想吟一首古诗：有些网站活着，它却已经死了；有些网站死了，它却还活着——看不懂的人去查阅下小学六年级课文《有的人》。

第六 看你妹之网瘾战争 岂能因声音微小而不呐喊？！


网瘾战争导演性感玉米

“房价高！足球臭！还不让老子玩魔兽！等了这么久了，连阿娇都复出了！巫妖王还没给我开？”

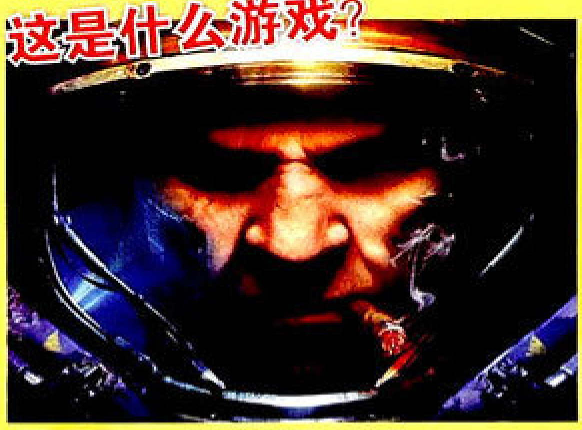
——《网瘾战争》的台词。

“我可以变换7种形态，但当只剩下我一人的时候，还有什么意义？”

——魔兽世界评论文章《请不要夺走这份归属感》。

玩家独立制作视频现在已经成了一种流行文化，而代表这种文化巅峰的作品就是《看你妹之网瘾战争》。其在玩家心目中地位和意义甚至不输于同期大热的《阿凡达》，这部短片甚至受邀参加今年的戛纳电影节，足见其影响力和地位。

第七 星际争霸2？



这只不过是星际1的超级补丁！

——一位玩家对星际2的评论刺痛了SC骨灰玩家的心：种族没有变化，操作方式没有变化，甚至兵种也没有太多变化。

十年之久，已经是物是人非，星际还是当年的星际，玩家还是当年的玩家，游戏是新的，人已经老了。星际十多年的历史太长，已经在玩家中形成一种断代，刚成长起来的玩家族群并没有经历过当年的那种疯狂。星际2没有取得大家想像中的那种轰动，有着多方面的原因。对于国内玩家来说，玩不到是最重要的影响。简体中文版迟迟未能发行，也影响了星际2在全球的销售数据——没有数百万中国玩家的推波助澜，星际2的影响力要大打折扣。不得不说，网易的丁磊以为抱住了暴雪的肥腿，但是到头来却发现这条腿，实在是有点烫手。

第八 SNS社交网站浪潮 关键词：开心网，偷菜

“趣味即赚钱。”

——社交游戏开发商Zynga游戏设计师如是说。玩家一看到自己的欢乐可以被卖做现金，总是各种不爽，其实大可淡定些，社会史可以证明，不用实名登记的快乐基本都要付现的。


偷菜是因为寂寞？

不知何时起，大江南北刮起了一股偷菜的旋风，开心网、人人网、QQ……人们突然发现原来有这么多人闲着没事干，每天起早摸黑地在那个虚拟的农场理摸爬滚打。开心网模式带起了一股网页游戏的潮流，但是这波浪潮来得快，去的也快。到了年底“偷菜”突然就退潮了。SNS模式虽然在国外仍旧风靡，但是国内却已经成了夕阳产业，有句话是这么说的：你是早上八九点钟的太阳，一眨眼，嘿，天黑了！

很多因SNS兴起的网站几近夭折，连开心网也承认步入下坡路，相关的研发们也开始转为海外发展。究其原因，无非是在国内找不到这种游戏模式的盈利方法……光凭热情并不能维持一个产业。前几天有个朋友就对我说：“没有钱跟人谈理想只能被人笑话”。虽然不赞同他的观点，但也是颇有感触。

第九 失败！最终幻想14 做网游？你们地不行


最终幻想14，这是章鱼哥的选择！

“游戏界面让人反胃，完全是为手柄操作而设计，也许官方忘记了这是PC平台的网游。”

“游戏画面真的很美，但对于一款游戏来说这些都是‘浮云’”

——gamespot的编辑凯文·瓦若德（Kevin Vanord）对游戏进行了全方位的评测。

《最终幻想14》这款背负着FF系列光荣历史的大作正式发售后不到一周，就遭遇了欧美、日本等媒体的恶评，其中欧美网站gamespot更是破天荒的给出了4.0（满分10分）的低分，更有玩家制作了墓碑恶搞刚刚发售的《最终幻想14》。而关于陆行鸟的一则搞笑翻译也让各国玩家诟病，有很多人有鼻子有眼儿地指出这款游戏的开发中有中国人的身影——虽然史克威尔向先进国度学习网游制作的态度值得赞赏，但是学的不像反而画虎不成反类犬。这款游戏测试还没结束就已经被公认为无可救药的烂作了。前些日子官方发言人也丧气地说游戏不排除全面免费的可能——对于一向心高气傲的SE来说做出这种无奈之举跟当众剖腹差不多。

《最终幻想14》的悲剧也是日本网游市场的一个缩影，虽然在主机上他们取得了空前的成功，但是在网游方面，仅仅是开始，还用做主机游戏的那种孤傲和理念来耍横的话，只能是抽自己嘴巴子（我现在还记得制作人叫板WOW的那种嚣张姿态）。其实，我觉得SE完全可以效仿当年孤注一掷、绝处逢生的办法，游戏推倒重做，除了美工之外所有其他研发、策划人员全部由中国人担任——只要三个月，《最终幻想14》必将改头换面，别的不敢说，弄个几十万在线玩家是没问题的。

第十



十大新闻感觉排行榜——这种东西带有一定的个人色彩，虽然反应的是客观事实，但并不能保证公正、公允。所以这第十条，我留给观众，在你们的心目中，2010年圈里的第十大新闻是什么？

十大年度人物

德艺双馨 苍井空 我真的是来代言网游的！


△ 苍井空、芙蓉姐姐、凤姐同台献艺

“积极进行内部整改，对项目营销团队及主要负责人进行严肃处理，相关人员已经调离营销工作岗位。同时组织全公司全员内部学习，以文化部通知和《网络游戏管理暂行规定》为抓手，为后续企业经营创造条件，坚决杜绝类似事情的再次发生，为绿色网游、健康娱乐做好工作”。

——久游网公开道歉信

日本AV女优苍井空通过互联网，以一种温馨的低调的免费的不可或缺的资源，成为众多中国男生的启蒙老师。当她抵沪为某游戏造势时，也成为了2010年网游代言最热门的话题。一时间各种脱星、艳星、火星人争相在发布会上亮相、争妍斗奇。事实证明，这种三俗的宣传方式是不允许的，很快相关部门出手禁止，最终久游公开在网站上检讨道歉，此事也告一段落，但是苍井空的威名在国内却上升到另一种高度。

4500：4000

——某门户网站做了一个调查：“文化部规定不雅照女主角不得代言网游”获得了近4000票的“期待”；同时“成人内容十足 韩国成人网游《Kabod》首测”获得了4500票的“期待”

——这2个数据说明：成人玩家期待光明正大的重口味。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

兽兽门 我是清白的


兽兽门后一笑，孙悟空也呆住了？

"我现在就叫翟凌，兽兽是以前的一个称呼，希望大家以后也能忘了它。"

——有记者问门事件后复出的兽兽，重新面对"镜头"，作何感想？兽兽沉默不语，但是一组代言网游的火辣写真做出了"坚强"解答。

"人越来越像动物了，动物越来越像人了。"

——网络人身攻击成世界公害，17173玩家犀利道破各种"门"的本质。

"我们对《西游记》官方网站的所有新闻、专题页面进行彻底清查，删除所有与翟凌（兽兽）活动相关的信息。同时，我们也已取消翟凌（兽兽）原定出席的市场活动，并停止与其进行任何形式的后续合作。

——蓝港公开道歉信

2010年开始，胸器逼人的名模兽兽就传出几段火辣的情色视频，给寂寞的互联网用户带来一个疯狂的理由。经过短暂的"闭门思过"之后，兽兽高调复出代言网游。发布会上一段梨花带雨的感言让人们感叹——这一脱，可真的是火了。兽兽门的影响是非常深远的，这之后又涌现出以《非诚勿扰》为首的"一脱成名"队伍，闫凤娇、马诺等人的大胆、泼辣、出位很快就在圈里打下一片江山，声势直逼凤姐、芙蓉。

网瘾圣斗士 陶宏开

我从未说过要给哪一款网络游戏代言。我这么大年纪，长得也不好看，当什么代言人呢。


中国戒除网瘾形象大使陶宏开

——陶宏开否认要与范冰冰PK争当某网游的代言人，抑或我们看到的这一切不过是厂商的左右互搏术？

文化污染则是无处不在的，是要影响孩子一辈子和整个家庭、甚至整个民族的！

——美国人陶宏开对中华民族的未来殚精竭虑。

"以前说看电视害孩子，后来说是录像厅害孩子，再后来说游戏机室害人……其实每个阶段，孩子内心隐藏的问题，都由一个'替罪羊'表现。"

——网友评论：现在网络成为最新的娱乐平台，问题的根源看来还在家庭上。

2010这一年，可以称作是陶宏开元年，陶教授可谓是新闻人物里的老牌劲旅，网络上时不时地上头条：跟水妖PK；在微博上侃英文；在社会上演讲；卷入学历门……群众乐得看陶教授表演。在这个娱乐至死的年代，事实真相其实无关紧要，表达方式才是最重要的。最关键的是陶教授在一轮轮的战斗中左右互搏、屹立不倒，这点是很多同类人物所做不到的。

朱骏 非主流


这张照片是对朱老板▷的最好注解

"选他（马拉多纳）是因为他是世界杯的重大看点，他肯定红，FIFA也一定要他红。"

——九城总裁朱骏垂青马拉多纳代言足球网游，话音刚落，老马的阿根廷全明星队就团灭。

"我一回来，大佬们又要倒霉了。"

——第九城市CEO朱骏表示开始"二次创业"，宣称要让九城一年内重回网游市场前列，不知道大佬们要如何"倒霉"？

"新作VS魔兽＝阿凡达VS铁达尼。"

——暂且不说九城的游戏如何，朱老板的言论总是可以带给我们很大的娱乐享受。

中国网游界的两大巨头，朱骏和丁磊，一个爱好养猪，一个喜欢踢球——不能说他们不务正业，只能形容他们兴趣广泛，如果不是因为暴雪的话，两人应该是惺惺相惜的。但是，既生瑜，何生亮？围绕着魔兽世界的代理之争，两人之间的恩怨也是错综复杂。这段纷争已经貌似结束，败者一地鸡毛，胜者遍体鳞伤。失去了魔兽世界的九城很快从一流企业沦为三流厂商。小薇因为不给力而离开九城之后，朱老板宣布亲自挂帅要振兴，借着世界杯的浪头，又是买英超球队，又是用Q币砸竞争对手，CJ展会上还摆起了空城计，虽然宣传和炒作都是非常给力，可惜旗下的游戏个个都不争气。

丁磊

"网易今后的发展始终都在网络上。养猪只是个实验项目。"

——丁磊解读网易与猪肉不得不说的故事。



今年，网易的丁磊可谓是站在行业的风口浪尖上，年初代言中国联通3GS，让人们看到他那种"暴雪在手，天下我有"的意气风发、踌躇满志，但是版本审批、行业竞争带来的各种问题却让丁磊焦头烂额，想像中的业绩爆发并未出现，反而发展到一种骑虎难下的尴尬局面。最终，这位总是一脸和善的老板用以下语言安慰自己：毕竟，还是赚了点钱的，我满足了。

"我们讲到青年，总是说要去学习，但是你觉得在中国学习有趣吗？正是因为学习的无趣才导致娱乐的有趣，所以学校也应该在寓教于乐上多做一些探索。"

——网易CEO丁磊如是说，看来网游能做得好，对中国的教育业还能起到牛虻的作用。

"预测早了，岂不给相关部门施压。"

——丁磊谈审批，依旧打太极。

"你问那么细没有什么必要吧。你又不是我老板，我要把整个管理的东西跟你讲干什么？我觉得我们做产品做企业这么多年，自己很清楚自己在做什么事情，好吧？"

——电话会议上，花旗分析师埃利西亚·雅普提问称："关于《魔兽世界》，您能否分享在二三线城市推广该游戏的进展？根据你们的调查和一些市场研究，《魔兽世界》在这些城市的潜力有多大？这些城市对ACU和PCU的增长能作出多大贡献？"，导致丁磊暴跳如雷。

唐骏 学历门


我的成功可以复制

"你欺骗一个人没问题，如果所有人都被你欺骗到了，就是一种能力，就是成功的标志。"

——唐骏语录

"当然了，从头到尾我都是一个真诚的人！"

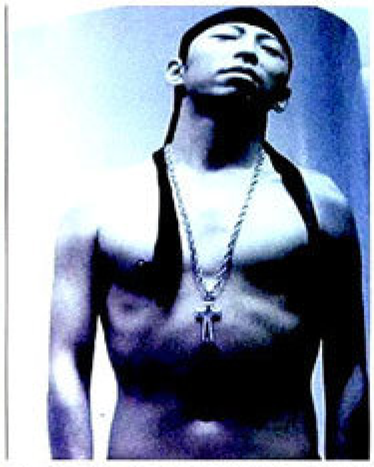
——唐骏语录

"不好看不付费，好看以后再付费"

——新华都CEO唐骏近日在网游业重新活跃起来，扬言要拍电影，并承诺让观众在一小时五十分钟的时间里笑30次，哭2次。有玩家评论唐骏越来越像宋祖德。

曾经是中国网游界风云人物的唐骏，在2010年因为方舟子的一个打假事件而被舆论推到风口浪尖，一时间，"美国西太平洋大学"成为最流行词汇。作为著名的"打工皇帝"，学历门爆出真相的同时也引起了很大的社会反响。人们突然发现，假学历充斥在你生活中的每一个角落。它的影响是如此的巨大，以至于到最后这件事被神秘地给和谐了，因为不管是相关的还是不相关的，牵扯到的人和事太多太多了，简直多到了不能细说的地步。

张朝阳 一杆大喷枪


△ 在中国互联网圈里，张朝阳是个很得勇的角色

在残酷的竞争面前，搜狐如今的江湖地位是与日俱下。曾作为中国互联网一面大旗的张朝阳终于坐不住了，公开承认搜狐在发展上已落后同行，搜狐已经到了生死存亡的时刻。继在某公开场合抛出互联网七霸的观点之后，更是频频在媒体上放出狠话。近日，张朝阳已经意识到了微博这个新兴的互联网平台对互联网未来的重要性，亲自挂帅领导搜狐的微博项目，欲跟新浪、腾讯等一较长短（当然，在微博这块领域还有网易、百度……）。

"（中国电影）拍出来的东西跟好莱坞一比全是狗屁。"

"看中国电影还不如玩网络游戏！"

——搜狐董事局主席张朝阳大喷中国电影。

"在中国，小公司的创业风险非常大，大公司只要高薪挖走创业公司的人才，轻松'抄袭'就行。"

——张朝阳并不看好小公司创新的结果。

性感玉米 我是魔兽玩家

本刊决定对性感玉米做一次专访，揭露一些不为人知的秘密，请大家关注后续几期的龙门客栈。



性感玉米，男。

著名网络游戏视频《十胜石》、《巫妖王择日再开》、《网瘾战争》制作人。《网瘾战争》入围第30届夏威夷电影节展映单元。性感玉米是没有经过任何官方单位承认的、但是被万千玩家认同的一个民间艺术家，关于此人有很多神秘的传说，他曾跟我说过为了避免出门被人砍，不要放真人照片。但是后来我发现他的真人照片到处都是——坑人啊！

"我和我身边的人对80后有共识是：生活压力很大，得不到社会承认。"

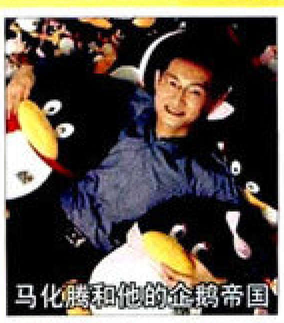
"80后面对着高房价、大学无用论，生存没有保障，有这样一种感觉，感觉飘在大城市，人生无目标无方向。"

"我很喜欢韩寒，他说了很多我们不敢说的话。我不鄙视郭敬明，我也没看过他的作品。郭敬明可以代表80后的一部分人，但我觉得韩寒更能代表我们这一代人，韩寒可以代表绝大多数。"

"我82年出生，湖南人，大学毕业后在体制内工作，之后去北京呆了两年多。中间有一段的事不太方便说，总之是生活蛮多波折的，如办证什么的。"

——玉米语录

马化腾 我是被逼的


马化腾和他的企鹅帝国

马化腾是个非常低调的人物。虽然他的腾讯已经成了中国互联网的龙头老大，相对于其他大佬的暴发户形象，小马哥更像是个坐看云高风淡的世外高人，尽管围绕着腾讯有很多纷扰和话题，但是马化腾却很少公开发表意见。他不像是腾讯的领导人，更像是一个图腾。但是2010年，周鸿祎和他的奇虎360却成功地将他逼了出来。

9月份时，我与周有过一次沟通，他看到我们做电脑管家，想要我们投资他们。我们没有回应，但后来他通过他自己的手机电话短信威胁我们，不让我们做安全模块。

——马化腾

周鸿祎 红衣教主



奇虎360的总裁周鸿祎通过与QQ的一战，成功地让自己赢得了与马化腾平起平坐的地位。很多用户也是通过这一战才知道他的大名——以及疯子、流氓等诨号。虽然他在业内声名狼藉，但是不得不承认360安全卫士是一款很成功的产品，而3Q一战他打的也是非常漂亮。

"冷静下来，大家该用QQ还是得用。"

"我们（指马化腾）这么多年一直都有短信，这期间就没有了，大家都很愤怒。"

"超越物质，像疯子一样，就是要改变世界。"

——周鸿祎

十大游戏典藏版 败家

本期栏目中介绍的内容，绝对是玩家可望而不可玩的东东啦！年度十大游戏典藏版，限量供应，每套价值在700元—1000元不等，如果你想全部收藏，那可得准备个1万RMB在那里放着。所以说，除非你是富二代不差钱，否则这种败家的举动大叔劝你还是放弃吧。用我的一句座右铭来诠释，那就是：看过了就等于买过了！好吧，接下来我们就好好看看这些个限量级版本的游戏究竟有哪些地方吸引人，值得花大价钱收藏！

星际争霸2 自由之翼 限量收藏版



《星际争霸2》无疑是本年度最热门的游戏啦！据说也是国外唯一的还没开卖就被预订到断货的游戏！本次“星际2”放出的典藏版内容丰富，价格低廉，深受玩家喜爱。除了原本应该有的原画漫画册、幕后花絮、原声音乐CD外，官方还特意赠送了一个吉姆.雷诺吊牌样式的2GB U盘，还有大量虚拟游戏周边，比如《魔兽世界》虚拟宠物：迷你雷神，人类雷神的升级版外观和独有的战网特殊头像等，绝对是物超所值。

价格：★★★★

内涵：★★★★☆

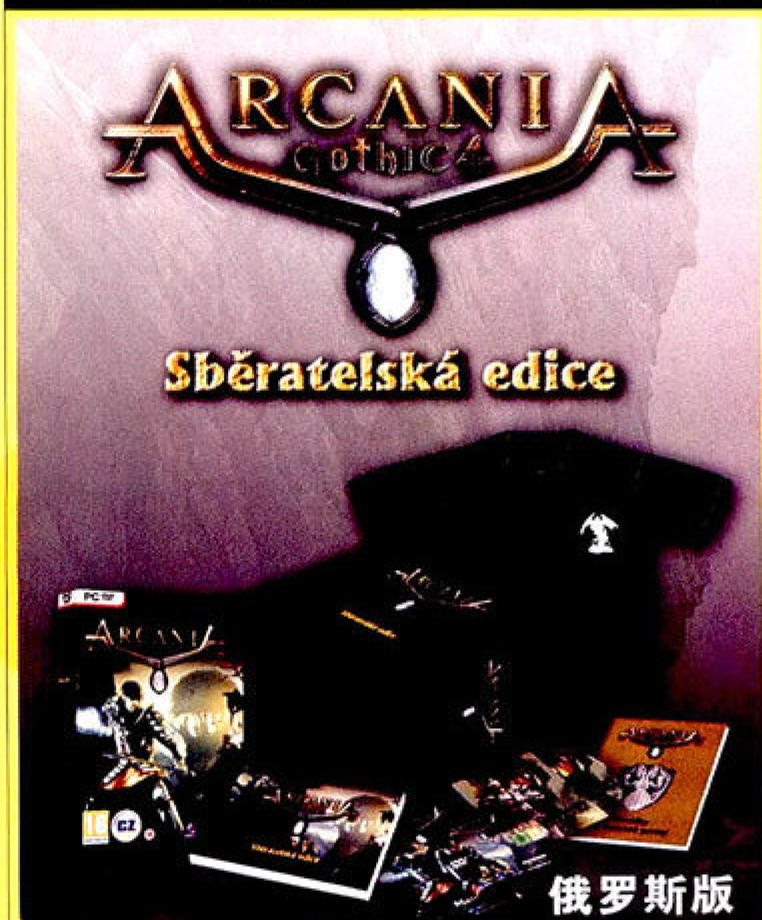
性价比：★★★★☆





99.99美元

哥特王朝4：阿卡尼亚 典藏版



俄罗斯版

《哥特王朝4》本次的典藏版也分为两种，可能是被划分为了俄罗斯版和欧美版。但总的来说和游戏一样并不被人看好。俄版的多送一件游戏广告T恤衫，做工质地都很差（L号的，铁定我不能穿，只能送给老妈当睡衣……）；欧美版的多送两本画册和设定集，也是一些没有用的东西！总之买来绝对要喊上当的！

价格：★★★

内涵：★★

性价比：★☆

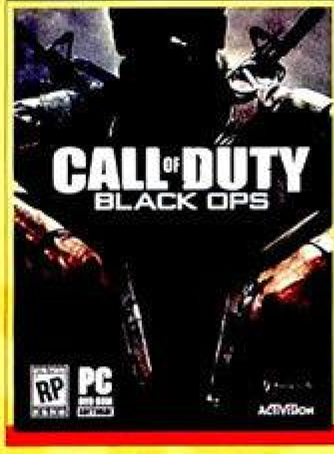


欧美版

79.99美元

使命召唤：黑色行动 珍藏版

价格：★★★
内涵：★★★★★
性价比：★★★★★



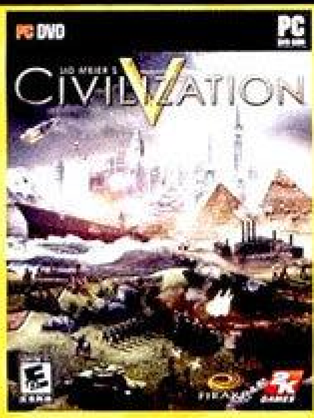
作为今年最热的游戏之一，COD7此次发布了加强版和珍藏版两种不同类型的典藏版游戏。这里我们特别要说的就是珍藏版，除了包含加强版的内容外。在游戏的珍藏版中，发行商还加入了一个和多人游戏模式中的RC-XD相似的遥控监视车。RC-XD监视车可以监视周围200英尺的范围，可以传输实时图像和音频（这个太强大了……有图有真相）。同时，在珍藏版中还包括一个自定义“黑色行动”限量版勋章，Steam战网联机头像以及四个合作游戏地图。



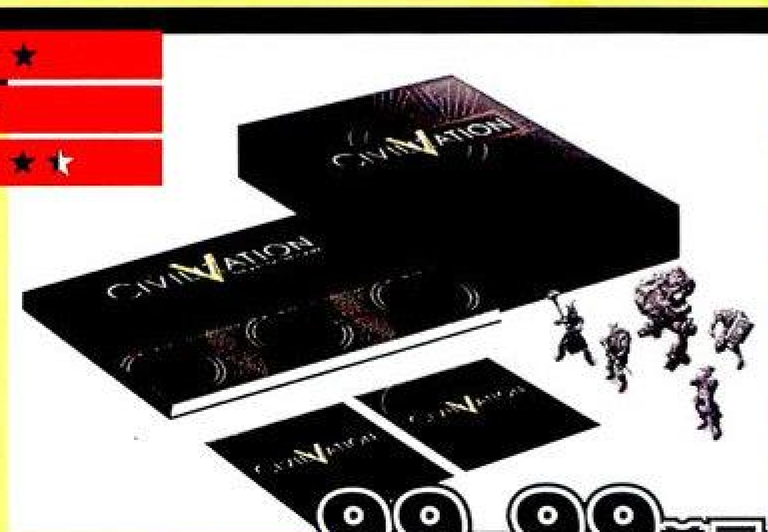
149.99美元

文明5 特别典藏版

价格：★★★
内涵：★★
性价比：★★★



在今年9月份，2K Games终于发布了著名策略游戏《文明》的系列新作《文明5》。不过这么著名的一款游戏在随后发布的典藏版却如此寒酸，内容除了包含游戏光盘一套，游戏原声带，制作花絮DVD以及176页的精装版美术设定原稿外，只有5个金属制的人物玩偶做周边陪衬。而且这些人偶做工粗糙，质感全无，充其量也就是普通的塑料兵人水准，除此之外也无其他任何虚拟物品加送，这样粗制滥造的典藏版确实伤了不少死忠玩家的心。



99.99美元

辐射：新维加斯 典藏版

价格：★★★★★
内涵：★★★★★
性价比：★★★★★



《辐射》又出典藏版啦，《辐射3》的典藏版大叔买了，至今仍旧放在办公桌上。看到本次版本后，大叔“内牛满面”啊！赠送的周边都很有创意，那副特别订制的扑克牌做得真不错，很有怀旧的感觉，“幸运7”扑克筹码和娱乐用镀白金主题筹码游戏——“幸运38”可以直接当桌游玩，还有那本精装带插图的小说“不择手段（All Roads）”，让我感觉3代典藏版除了那个铁盒子外，其他根本不能和本次的相比啊！



79.99美元

《古剑奇谭》豪华版

价格：★★★
内涵：★★★
性价比：★★★

作为今年唯一的一款国产单机游戏，《古剑奇谭》发布豪华版也在情理之中。只不过把国外典藏版的那一条搬来国内，这内容和价钱就不是那么好对号入座啦，毕竟国外玩家人傻钱多，我们玩家人多钱不傻。首先，你标准版用的都是铁盒包装，怎么豪华版反倒变成纸盒了呢？内容上除了音乐、美术、背景三件套外（不含花絮DVD）。就只剩下那中看不中用的XX毛绒钥匙包了，不是说你寒碜，这玩意儿，ChinaJoy上厂商一送一大把的。

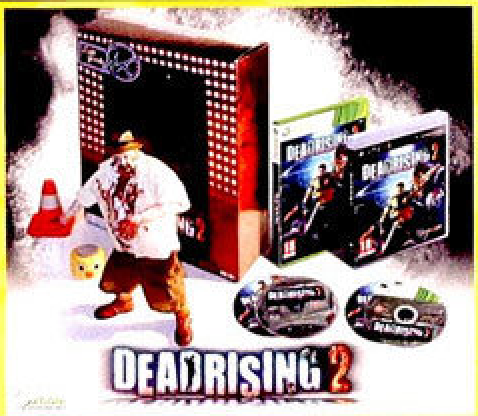


169.99 RMB

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

丧尸围城2 典藏版

价格：★★★★
内涵：★★★★★
性价比：★★★★½



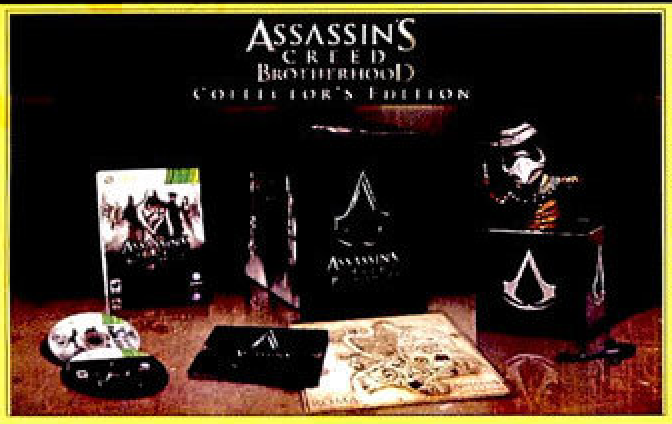
本次《丧尸围城2》也是出了两款限量典藏版游戏，我们简单地将其称为“人偶版”和“针筒版”，人偶版没啥大花头，除了一个满身带血的大叔和几个小玩具外，就没别的了。我比较中意的要数那套“针筒版”了，国外称为Zombrex版。内容包含一支内含蓝色医疗液体的针筒和83分钟高清主题电影《Zombrex丧尸围城：日光》，其他的不说，光这两样东西，就让我觉得极具收藏价值了。



79.99美元

刺客信条：兄弟会 珍藏版

价格：★★★★
内涵：★★★★
性价比：★★★★



要提醒大家的是，千万别去买最近发布的亚洲珍藏版，那东西绝对是垃圾，居然送8个杯垫……要收藏的还是得挑欧美版的。欧美珍藏版将包括以下的内容：两个独有的单人游戏地图，小丑版的玩具跳偶（仅提供给GameStop的用户）或医生版的玩具跳偶（提供给其他零售商），两幅专用单人地图，一张硬皮罗马地图，一本艺术画册和附赠光碟一张。不过最让我动心的还是那款桌游啦！听说可以三个人一起玩。



99.99美元

地铁2033 限量版

价格：★★★★
内涵：★★★★★
性价比：★★★★½





这绝对是年度典藏版周边最给力的游戏了。除了三件套和四张由俄罗斯画家Anton Grechko绘制的艺术卡片外，官方居然还送了一把百分百仿真比例缩小的苏制重机枪，差不多有一个键盘那样的大小。放在书桌上是不是很养眼？不过更关键的是，这把限量枪的模型你还可以在游戏中解锁激活，成为你特有的武器模型。

99.99美元

质量效应2 典藏版

价格：★★★
内涵：★★★
性价比：★★½



《质量效应2》典藏版最大的卖点就是它附加了游戏武器及游戏护甲的虚拟道具，这也是为什么玩家们对它趋之若鹜的主要原因。毕竟买了典藏版，进入联机对战要比普通玩家强上好几倍啊！谁不想虐人？

典藏版护甲 采用了先进的能量再生增幅装置，让你能量再生提升10%，强袭速度提升10%，生命恢复提升20%。

典藏版突击步枪 能更有效地削弱敌人护盾，让你能在转眼间将坚实的佣兵或机甲变成一团烂泥。

129.99美元

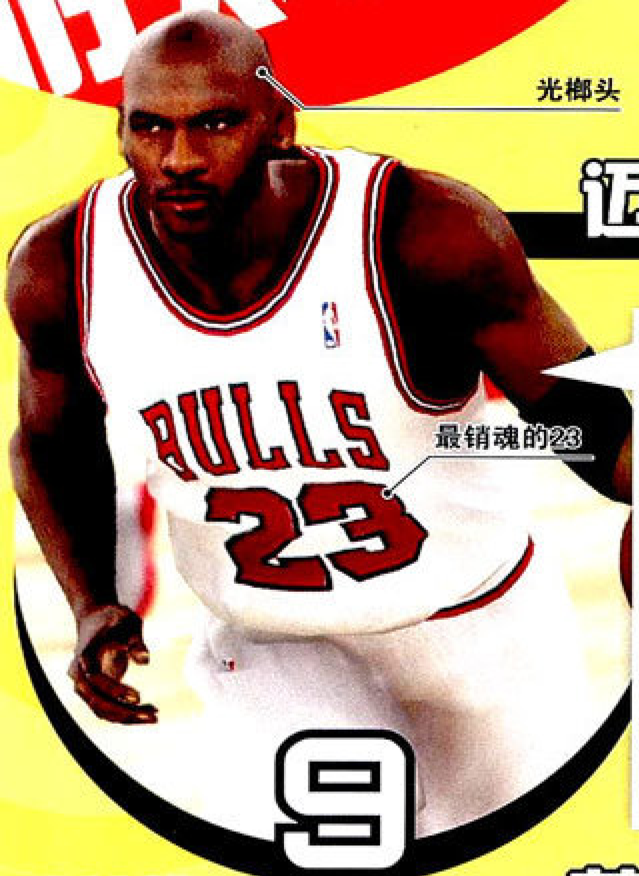
十大游戏角色



山姆·费舍尔
Sam Fisher

■出自
细胞分裂5：断罪
■性格 深谙隐秘
■职业 原国家安全局第三梯队特工
■入选理由

一脸的胡渣，表现出他彪悍、粗犷的一面。费舍尔的身手极其矫健，是一位深谙隐秘潜入行动的大师。在五代里更增加了山姆不少的内心戏份，把失去爱女后，痛苦、悲愤和急于找出凶手的慈父表现的淋漓尽致。



迈克·乔丹
Michael Jordan

■出自
NBA 2K11
■性格 永不服输、王者气质
■职业 公牛队得分后卫
■入选理由

从来没有一款篮球游戏为一个球员专门设计一种游戏模式，乔丹是第一个，相信也是最后一个，里面一项项挑战，都抒写了这位篮球之神的辉煌。因此2K在篮球游戏界也把EA狠狠的踩在脚下，原因就是EA里没有乔丹。



劳拉·克劳馥
Lara Croft

■出自
劳拉与光之守护者
■性格 独立自主、求知欲强
■职业 女伯爵、探险家
■入选理由

这是一个非常有钱，非常漂亮，身材非常好的女人，我想没有一个男人见到会不心动，包括神。这次劳拉从原来的近距离亵玩到现在的远距离窥视，角度不同了，但我们观众的心还是一样妥妥儿的。





艾西欧
Ezio

■出自
刺客信条2
■性格 冷酷无情中多了一分温柔和奔放
■职业 富二代、刺客
■入选理由

从服装上来看，两代的主角并没有多少不同，只不过艾西欧是个富二代，比起阿泰尔这个旱鸭子来说，起码会游泳，比起这个本人来说，我们更喜欢他的一身行头。





6 波斯王子 Prince of Persia

■出自

波斯王子：遗忘之沙

■性格 善良、讲兄弟情

■职业 王子

■入选理由

手足相残，特别是皇室，更没有兄弟的概念，然而在波斯，我们的王子却救兄长于危难之时，哪怕兄长已经被一个随时都想杀死自己的妖魔所附体。



5 刀锋女王 Queen of Blades

■出自

星际争霸2

■原名 凯瑞甘

■职业 虫族英雄

■入选理由

不管是变身前还是变身后凯瑞甘都是那么的销魂，但刀锋女王的发型为什么会和美杜莎如此相近，一个是蛇编织而成，一个是虫编织而成，一个用雄黄酒对付，一个用杀虫剂消灭，为什么当头的女人都没有什么好下场？



4 吉姆·雷诺 James Raynor

■出自

星际争霸2

■性格 放荡不羁，沉稳果断 **■职业** 人族英雄

■入选理由

就因为这次星际2的主题是人族，吉姆·雷诺理所应当成为绝对的主角，作为星际争霸游戏中唯一没有重大缺点的人类角色，也是唯一被神族信任的人类，只是我们不能接受他只是人族里最低端的机枪兵。



3 大老爹 Big Daddy

■出自

生化奇兵2

■性格 拥有男人的钻头和父亲的博爱 **■职业** 保姆

■入选理由

常常有人会思考亲情究竟是什么？但是对于大老爹与小妹妹（Little Sister）来说，这就是他们的全部，不管是生存的目的还是手段。就算是被人为捏造也是最为真挚的感情。



2 WAR

■出自

暗黑血统

■性格 恶即斩，让所有阻挡者都断罪于混沌吞噬者之下

■职业 天启四骑士之一

■入选理由

只属于男人的粗犷眼神和复仇执着，就算被全世界背叛依旧坚持自我。最终决战时，不管是自始至终贯彻的坚定意志、还是对于同伴的信赖，不愧是男人中的男人。



1 擎天柱 Optimus Prime

■出自

变形金刚：塞伯坦之战

■性格 淡定与野性并存、睿智与无畏兼备

■职业 汽车人领袖

■入选理由

根本就不需要任何理由，所有男人的梦想！柱子哥的帅气程度就算用牛顿的微积分也解不出来。

十大原创同人游戏

2010 No.10 幻想少女大战 红

一句话评论：在东方泛滥的今天，另辟蹊径是唯一的出路。

机战类的东方同人游戏，属于连载类型的游戏，这是本系列的第一作，厌倦了眼镜厂那种一锅烩式的机器人大战的玩家，可以关注一下这款游戏，或许萌少女没有高达对战那样的燃点，但看着少女间的互相战斗会是完全不同的另一种感受。



2010 No.9 魔理沙と6つのキノコ

一句话评论：魔理沙版本的超级马里奥！

东方系列人物魔理沙的同人游戏，很复古的2D横版过关游戏。系统设定和剧情内容都异常丰富，要将这样一款游戏研究透彻需要很长的时间，各位没有玩过的东方众们可以去试一下。



2010 No.8 PENCIL ROYALE Heroines Collection

一句话评论：不输给《街霸4》的手感促成了其的成功。

又名“精灵战斗学院”，一款出色的原创格斗游戏，虽然剧情方面不占优势（根本没有剧情），但由于它激萌的人设和出色的游戏手感，在玩家中获得了一致好评。其音效的设计和各种大招的光影效果，也是这款游戏的卖点之一。



2010 No.7 とあるぱんつの超电磁炮

一句话评论：在国内半红不紫的作品，在日本却得到了极大的关注，这款游戏值得一玩。

一款《科学超电磁炮》的同人游戏，原作是《魔法禁书目录》的外传类型漫画，在日本这部动画的人气十分高，但在国内却总是不温不火，动画和原创同人都没有挤进排行榜的前十。甚至比不过最近崛起的《盗墓笔记》中的瓶邪党。



2010 No.6 东方口袋战争EVOPlus

一句话评论：一部以《星莲船》为主的同人创作游戏

延续了《东方口袋战争EVO》主线故事，作品以星莲船组的角色为主，以各种UFO的依附为主角增加各种效果（这也承袭了东方星莲船），本作增加了几个重要角色，并且使得黑历史的两大巨头同时出现在游戏中，这在过去的同人游戏中是很少见的。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

2010 No.5 战国森林物语——拯救三成

一句话评论：这部游戏说明国人并不比日本差，希望这样的游戏更加多。



一款出色的国内同人游戏，以战国无双2为原型的创作，富含了很多的可用人物：真田幸村、直江兼续、前田庆次、伊达政宗、宁宁和稻姬。在国内游戏日益萧条的今天，还有人能够完成这样的作品，真的体现了一句话：“有爱就能战胜一切。”

2010 No.4 SORA

一句话评论：如果他还有续作的话，希望他能够挑战东方系列弹幕游戏老大的宝座



以萌少女为主角的射击游戏，不仅仅在人设上取悦玩家，并且在游戏性上进行了突破性的尝试，避免了同人游戏都是那种萌妹子图片为主的快餐游戏。此游戏的亮点是很具特色的躲避技能，主要是用于躲避敌人的电子束攻击，同时兼备高速移动的特性，而且在躲避攻击的瞬间能吸收电子束的能量作为发动必杀技的能量来源。

2010 No.3 初音未来 注视着你瞳里的未来的歌谣

一句话评论：当年谁能想到这么一个电子音少女会获得这样的成功。



V家虽然已经推出了很长的一段时间，但是他在玩家中的人气非但没有下降，反而稳步上升。而这部以初音为攻略目标的恋爱游戏也已经是第三作了，本游戏依旧无语音，CG，音乐还是很赞。讲述的是MIKU同主人公的情节，另外铃音与巡音也有会客串登场……

2010 No.2 妖精大作战

一句话评论：无论是什么样的人，都能在东方的世界里，找到适合自己口味的东西



传统同人游戏的东方系列的最新力作。不知不觉之间，他已经来到了第12.8弹，就算是国内的很多都是从《东方永夜抄》开始玩起的玩家也有了将近5年的时间。音乐，画风仍然是系列最突出的部分，每年日本的例大祭是仅次于COMIC展的同人展会，光这一点就能看出其在日本居高不下人气。

2010 No.1 海猫鸣泣之时 Ep7

一句话评论：东方系列之后的又一原创系列大作。



龙骑士大人在C78的时候发售了《海猫鸣泣之时 Ep7》，历时整整3年的作品终于接近尾声，虽然故事情节越来越扯，魔女越来越像火星来的，但本作还是十分的卖座。一开场，大批通宵排队的玩家直接冲到07th摊位前，将整个摊位围个水泄不通，使得龙骑士在第一天就挂出了“完售”的免战金牌。

2010年电攻杯颁奖盛典

注：本次晚会只允许植入公益广告



sky 这是2010年电攻杯颁奖盛典的现场，我是主持人兼评委会主席sky，非常欢迎大家的到来，这是一次单机游戏的盛会，也是电攻编辑和读者之间的交流。在场也来了许多游戏界的名人，像那谁？战争游戏鼻祖汤姆克莱西、专门从波斯组团来的王子团、星际争霸中3个种族也停战一天参加盛会，特别是那暴雪老总哭着喊着问我要门票，一些电视类的游戏厂商如任天堂也来凑热闹，更可恨的是居然潜规则我，要我给个奖项。好，废话不多说，现在就开始我们的颁奖盛典。

2010最佳 动作射击游戏

细胞分裂5：断罪

小道消息

《细胞分裂》第六代作品由育碧多伦多工作室接手开发，工作室的领导人是Jade Raymond，她被游戏业界熟知的原因是因为她是《刺客信条》的监制人，当然还有一个原因，她是游戏界少有的美女负责人。



sky：我想这将是我玩过的最后一款细胞分裂作品，因为年纪的关系，3D眩晕症越来越明显，已经无法承载这种幸福的呕吐了。



提名 正当防卫2、黑手党2、质量效应2

2010最佳 第一人称射击游戏

使命召唤7·黑色行动

破纪录

该作首发5天内就在全球范围内卷得6.5亿美元销售额，超过前作《现代战争2》首周5.5亿的销售记录；更是横扫娱乐行业各种票房纪录、图书销售纪录，以及娱乐软件发行纪录，使COD系列连续两年蝉联这一桂冠。



Sam：绝对是集血腥、穿越、暴力、惊悚、恐怖、政治、悬疑为一体的不和谐巨作！

提名 失落的星球2、战地：叛逆连队2、荣誉勋章2010

2010最佳 动作冒险

波斯王子：遗忘之沙

作品介绍





《波斯王子：遗忘之沙》将会承接《时之沙》衍生而来的后续内容，描述波斯王子完成了Azad 的冒险之旅后去寻找兄长，却发现兄长的王国被凶暴的军队重重包围、王宫面临被摧毁的危机，陷入生死对决的紧张情势。

sky：个人建议别在古代爬墙了，来现代爬吧，否则下一届最佳奖项就不给你了。

提名 丧尸围城2、星球大战：原力释放2、利刃猫女

2010最佳 竞速游戏

F1 2010

作品介绍



《F1 2010》成为迄今为止最接近真实赛道的一款游戏。车损系统，天气状况，多变的赛程等等一切都是需要在本作中考虑的内容。上榜后蝉联榜首多周，其中Xbox 360游戏份额为51%，PS3为48%、PC份额为2%

小道消息

《F1 2011》合同已经签订，目前开发团队将会努力强化《F1 2010》的生涯模式和《F1 2011》中的多人模式的内容。



雷老虎：可能后有来者，但是绝对前无古人的专业级F1游戏。

提名 争分夺秒、极品飞车14：热力追踪3

2010最佳 格斗游戏

苍翼默示录

获奖理由

一整年就只有这么一款格斗游戏。

贪睡猫：华丽！华丽！华丽！无限华丽的背景，就算评价是2D华丽的定点也不为过……不过好像钱都用来做背景了，游戏系统和以前的《罪恶装备》也太像了。





有竞争才会有进步

提名 无

2010最佳 即时战略游戏

星际争霸2



憋了那么多年才出来，就是为了拿这个奖

另类纪录

根据TorrentFreak的数字，星际争霸2已经成为全球盗版网络上下载量最大的游戏，其种子文件被下载了230万次，按照游戏7.19G的容量计算，一共有15.77PB的数据被非法传播，是2010年当之无愧的盗版游戏之王。



sky：目前为止它是单机游戏里的唯一，唯一一款只有局部盗版的单机游戏，它给单机业指明了方向，但前提就是游戏品质必须高。

提名 命令与征服4：泰伯利亚的黄昏、最高指挥官2、兵者诡道

2010最佳 体育游戏

FIFA 11

销售成绩



《FIFA 11》破纪录的产品销售量，已在欧洲和北美各地的经销商卖出了260万套。堪称史上销售速度最快的运动游戏，比去年破纪录的产品上市销售量要高出二十九个百分点，零售收益预估超过1亿5千万美金。

获奖感言

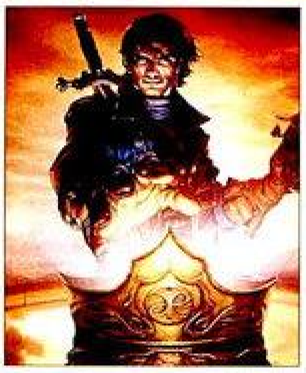
我能取得今天的成就完全是“站在了巨人的肩膀上”，没有实况让我踩，我也上不去，谢谢实况，谢谢康纳米。



提名 NBA 2K11、实况足球2011

2010最佳 角色扮演游戏：双黄蛋
神鬼寓言3和辐射新维加斯





销售业绩

两者都暂居过北美亚马逊销售排行的第一，只是一个前浪一个是后浪，但迟早都会死在沙滩上。

sky：本届颁奖礼唯一一个双黄蛋，这两个游戏我们裁判团实在没有办法分出个高低优劣，与其忍痛割爱不如大家欢喜。

提名 哥特王朝4：阿卡尼亚、两个世界

2010最佳 打飞机游戏
汤姆克兰西之鹰击长空2

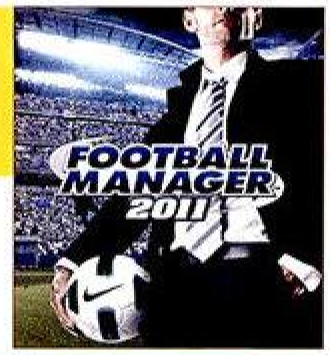
sky：IGN已经给出了该作的评分，只有6.5分，和预想中的不同，未能获得媒体及玩家的青睐，育碧索性将其降格为赠品，但瘦死的骆驼比马大，我们选他是做了一次很艰难的决定。



提名 剃刀2：撕裂的天空、空中格斗机、空战英雄

2010最佳 模拟经营游戏
足球经理2011

太狼：比起之前更容易上手的游戏，在很多方面还会有助理教练提示，配合历来庞大的数据库，在经营类游戏中独占鳌头。



提名 模拟人生3：野心、特大城市2011、工人物语7：王国之路

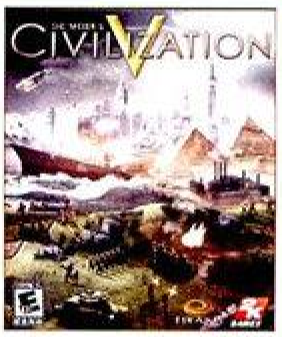
2010最佳 文字冒险
15天



小P羊：总的来说，这款游戏的风格较接近于FBI系列，不同的是，你可以操纵多个角色（虽然是被动选择）从不同的视角查看剧情。

提名 猴岛2特别版：LeChuck的复仇　谋杀的艺术3：命运之牌

2010最佳 回合策略游戏
文明5

游戏DIY

国外《文明5》玩家自制了魔兽世界地图包，内容为逼真的旧艾泽拉斯大陆，制作精细，可见游戏的创造性之高。

小P羊：总体而言，这代游戏的画面和上手难度都有所改善，不负大作之名。不过对老玩家而言，《文明5》能挑剔的东西就太多了（甚至被戏称为阉割版的4代）。

提名 纪元1404威尼斯、大航海家4、百战天虫之重装上阵

2010最佳 国产游戏
悬空



贪睡猫：没一个像样的，今年国产游戏出的不算多，不过也别想自称自己是少而精。《云之遥》让系列老玩家崩溃了，《古剑奇谭》让国产游戏新玩家崩溃了。好吧，我们还在傻傻的爱着，等下一个……

提名 古剑奇谭、轩辕剑外传：云之遥

2010最佳 最忠实读者代表
广州·程柏伟



第一次看电攻是在朋友家，而且是创刊号。第一眼就被小编们的幽默跟文笔深深吸引到了。之后就去找有得卖的书摊，那时候有卖的地方，而且也没有网购。找遍方圆50里我所知的书摊，终于被我找到了。从那时候我就从没间断去买，每次特意坐车半个小时去买书。如果确实是没时间去买，就会叫朋友帮忙，发烧吊针的时候，父母就会去帮我买来给我看。认识PCGG的小编是从RO开始，那时候在论坛刚刚建起，大家约好在一个服务器，就是那时候跟小梅子邂逅的，经常跟小梅子还有伟哥一齐练功。一直受到他们的照顾。后来又认识了库卡等一些小编。之后我用我的真诚打动了小梅子姐，拿到QQ。那时候小，能跟自己喜欢的杂志的小编认识是多大的荣幸啊。之后就断断续续的QQ联系着。直到现在，每个月买电攻，已经成为了一种习惯，已经不用去特意记着了。以前通过PCGG认识的人，基本上都已经没在买电攻了。基本上杂志一到手，我就是看小编的交流跟故事的栏目，游戏攻略还是次要。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

2010最佳 游戏剧本奖

细胞分裂5：断罪

sky



游戏一开始就运用倒叙的手法，通过老战友的回忆来作为开头，紧接着又是一个悬念——女儿的车祸到底是意外还是人为，山姆大叔就沿着线索一路杀过去，没想到最后这一切都是一个局，而陷害自己的却是最好的朋友，结局又回到老战友被拷问的画面，头尾呼应，整个剧本紧凑、起伏，非常有水准。

提名　刺客信条2、质量效应2、古剑奇谭

2010最佳 最受欢迎卡牌

三国杀



卡牌介绍

是一款热门的桌上游戏，融合了西方类似游戏的特点，并结合中国三国时期背景，以身份为线索，以卡牌为形式，集合历史、文学、美术等元素于一身，现已有Online版。

获奖感言

很感谢山寨我们的人，他们不仅继承了我们的产品，更继承了我们山寨的传统，

提名　三国智、风声、权力游戏

2010最佳 游戏CG奖

星际争霸2

咖啡



我认为暴雪游戏一般有两大亮点：一、游戏好玩，二、CG好看——可见，暴雪出品的CG有多么大的吸引力。对于星际2的CG，我站在一个美工的角度可以用当下最流行的两个字评价：给力！

提名　使命召唤7、失落的星球2、波斯王子5

2010最佳 电攻作者

田品吕口



人物介绍

男，黑龙江哈尔滨人，游戏同人漫画作者，自2002年至今发表各类游戏同人四格漫画300余则。现任职于国内某艺术院校动画专业。

获奖感言

申请参评本世纪最佳作者……哦，不过那样貌似只能追认了。

明年动向

电攻将为其制作一本四格合集，敬请期待……

提名　小藤（《游边戏外》作者）、夜猫（《战网天下》作者）、Solid Snake（攻略作者）

2010最佳 电攻封面

待选？！



作品介绍

自从有了双周刊，双封面，我们就拥有了属于自己的经典杂志封面设计，年度最佳封面？这个选择权就不是我们小编说了算啦，哪个封面最好？听读者的！详细评选内容请参见本期online（79-80页）回函！

2010最佳 游戏公司

暴雪



注明：这里指的游戏公司包括发行公司和制作公司

年度动态

除了成功举办2场游戏盛会之外，最主要的就是在2010年发行了《星际争霸2》和《魔兽世界：大灾变》两款轰动全球的游戏，和动视合并后，又多了《使命召唤》系列这个猛将，夸张点说整个世界都在玩暴雪的游戏。

提名　EA、育碧、2K

编辑部内部认购版

最长命栏目：玩家交流

千年的王八，万年的龟，玩交栏目也已经快迈入王八的行列，从原来的火狼到现在sky，作为王八，表示压力很大。

最邪恶栏目：动漫生活铺

文编自辩：某猫刊登的不是什么邪恶，只是碰巧被人认为是邪恶。锁骨、裸足什么的才没有兴趣呢……

最得罪人栏目：龙门客栈

文编自辩：身为无产阶级，能够失去的只有枷锁，我是穷人我怕谁。

最诡异的编辑：朱朱

她搭过的车不是被撞了，就是车主残了……她路过的公司不是倒闭了就是迁址了……

她，还在编辑部……

最会笑编辑：小梅子

小梅子，不是不能笑，但是要低调。

最欠扁称号：电攻资深编辑

解释：由于某位离职小编在一次反领导运动中闹得沸沸扬扬，反抗书里介绍自己时号称原电攻资深编辑，从此这个称号在业内迅速变臭。

最佳午休活动：篮球

为玩篮球，电攻编辑们已经到了失去理智的地步，占地盘、砸车子、旷工，作为一帮戴着眼镜的斯文人，我们为篮球这项事业已经付出太多太多。

2010年度单机游戏年鉴

壹月



质量效应2 Mass Effect 2

游戏特点 史诗系列 **制作公司** Bioware ■2010-01-26发售 ■RPG+TPS

推荐人群 系列以及科幻冒险爱好者

《质量效应》三部曲的第2部，这款科幻RPG将带你走向宇宙的最深处，最黑暗的所在，你必须揭开一些很神秘的东西。



游戏	游戏特点	制作公司	推荐人群
Vancouver 2010 温哥华2010	冬奥会 ■2010-01-12发售	SEGA ■体育竞技	体育竞技与奥运游戏玩家
天下无缺	国产ARPG ■2010-1-26发售	北京火流星 ■角色扮演	国产游戏以及ARPG爱好者

黑暗虚空 Dark Void

游戏特点 科幻射击 **制作公司** Airtight ■2010-01-19发售 ■第三人称射击

推荐人群 喜欢太空冒险的射击游戏玩家

是一款混合了空中格斗和地面第三人称动作游戏。

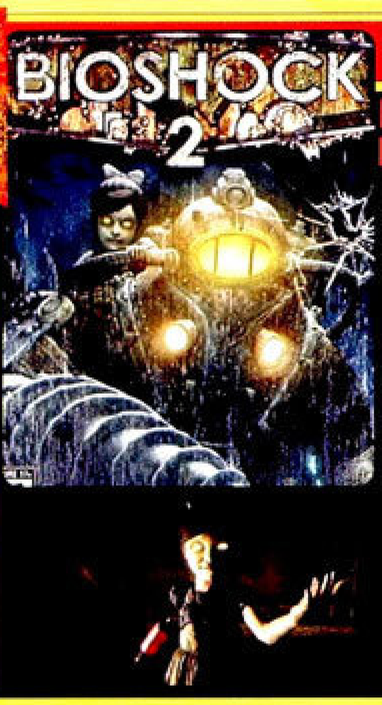
苍翼默示录 BlazBlue

游戏特点 华丽格斗 **制作公司** Arc ■2010-1-24发售 ■格斗对战

推荐人群 喜欢空中连段的格斗玩家

以《GuiltyGear（罪恶工具）》系列闻名的ArcSystemWorks会社新一代2D格斗力作《蔚蓝光辉》系列的又一新作。

贰月



生化奇兵2 BioShock 2

游戏特点 多重元素 **制作公司** 2K Marin ■2010-02-9发售 ■第一人称射击

推荐人群 一代的fans以及想要体验异样未来的玩家

是一代的正统续作，故事情节也发生在一代的10年之后。海底城仍矗立在海底，接续者仍然存活在海底城，但却发生幸存者不断地彼此进行消耗战。



游戏	游戏特点	制作公司	推荐人群
Lost City 楼兰：轮回的轨迹	国产AVG ■2010-2-2发售	5R工作室 ■恋爱冒险	喜欢galgame以及国产游戏的玩家
The Sims 3 High End Loft Stuff 模拟人生3顶级奢华	模拟人生 ■2010-2-2发售	EA ■模拟经营	怎么都要玩模拟人生的玩家
Cursed Mountain 妖山诅咒	生存恐怖 ■2010-2-6发售	SIMG ■动作冒险	喜欢体验另类冒险的玩家
Sins of a Solar Empire Trinity 太阳帝国的原罪合集	游戏合集 ■2010-2-9发售	IroncladGames ■策略	想要一次性体验该游戏全部
Sonic & Sega All-Stars Racing 索尼克与世嘉全明星赛车	卡通赛车 ■2010-2-23发售	SEGA ■赛车	喜欢这些卡通形象的玩家
Achtung Panzer: Kharkov 1943 坦克：哈尔科夫1943	二战坦克 ■2010-2-19发售	PI ■即时战略	体验二战与坦克浪漫的玩家
Murder She Wrote 她书写谋杀	侦探解谜 ■2010-2-27发售	Legacy Interac ■解谜	想当一次侦探的玩家
Art Of Murder Cards Of Destiny 谋杀的艺术之命运关卡	案件侦破 ■2010-2-27发售	City Interactive ■冒险解谜	想要试试成为探员的玩家
WarBirds Dogfights 空战英雄	二战空军 ■2010-2-26发售	IEN ■空战模拟	喜欢飞机模拟的玩家

STALKER Call of Pripyat 迷失地带之普里皮亚季的召唤

游戏特点 真实战斗 **制作公司** GSC ■2010-2-6发售 ■第一人称射击

推荐人群 喜欢俄式战争的玩家

新游戏的背景设定在原作《切尔诺贝利阴影》之后不久。乌克兰安全部门派出了自己的力量前往Zone地带，接下来一切就交到玩家手里了。

Drakensang: The River of Time 龙歌：时间长河

游戏特点 欧美RPG **制作公司** Radon ■2010-2-19发售 ■角色扮演

推荐人群 系列作品的爱好者

《龙歌：黑暗之眼》的前传，游戏中玩家将看到在前作发生一系列事件。喜欢这款游戏的玩家将会沉浸于它的回合式战斗机制以及全新的世界之中。

Aliens vs Predator 异形大战铁血战士

游戏特点 异形战争 **制作公司** Rebellion ■2010-2-16发售 ■第一人称射击

推荐人群 系列爱好者以及热血战斗的玩家

本作舞台名叫BG-386的行星，殖民采掘集团在该星球发现了古代金字塔，围绕该金字塔隐藏的巨大秘密异形、铁血战士以及人类3种族再次展开激烈的战斗。

Napoleon: Total War 拿破仑全面战争

游戏特点 拿破仑的一生 **制作公司** SEGA ■2010-2-23发售 ■策略模拟

推荐人群 拿破仑以及全面战争爱好者

本作将以拿破仑时代的军事英雄为核心，具有三个战役，分别是拿破仑在意大利、埃及和俄国的战役，包含特拉法加海战以及滑铁卢战役。

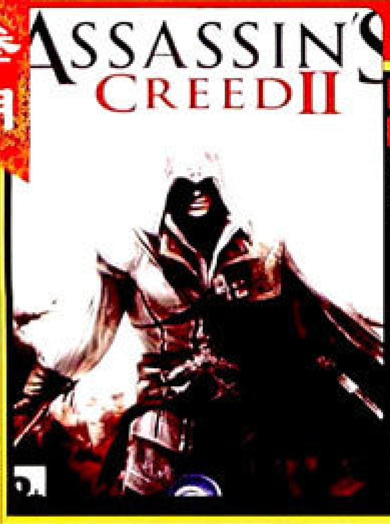
Anno 1404 Venice 纪元1404威尼斯

游戏特点 航海贸易 **制作公司** Ubisoft ■2010-2-28发售 ■模拟经营

推荐人群 航海以及模拟经营爱好玩家

该资料片将融合其独特的情节和水城威尼斯的文化背景，推出全新的在线多人游戏模式。

叁月



刺客信条2 Assassin's Creed 2

游戏特点 刺客暗杀 **制作公司** 育碧 ■2010-3-16发售 ■动作冒险

推荐人群 潜入刺杀以及系列爱好者

系列的正统续作。游戏的故事舞台从十字军东征时期的耶路撒冷来到了文艺复兴时期的意大利，距离第一代有三百多年。



游戏	游戏特点	制作公司	发售日期	类型	推荐人群
Alice In Wonderland 爱丽丝梦游仙境	电影改编	Etranges	2010-3-2发售	冒险	小时候看过爱丽丝原作的玩家
Supreme Commander 2 最高指挥官2	未来战争	Hellbent	2010-3-2发售	即时战略	体验外来科技的即时战略
Cursed Mountain 妖山诅咒	生存恐怖	SIMG	2010-3-6发售	动作冒险	喜欢体验另类冒险的玩家
Silent Hunter 5 Battle of the Atlantic 猎杀潜航5：大西洋之战	潜艇猎杀	UBISOFT	2010-3-2发售	航海模拟	想要看看水下的船怎么开的玩家
Battlefield: Bad Company 2 战地之叛逆连队2	真实战争	EA DICE	2010-3-2发售	第一人称射击	战地簇拥者
Scene It? Twilight 暮光之城	电影改编	Trivia	2010-3-8发售	解谜	原作电影的爱好者
Major League Baseball 2K10 美国职业棒球大联盟2K10	美国棒球	Visual Concept	2010-3-2发售	棒球运动	想要体验棒球体育运动
Theatre of War II: Kursk 1943 战场2：库尔斯克1943	二战装甲	Battlefront.com	2010-3-8发售	即时战略	二战以及坦克战斗的狂热者
Rise of Prussia Rise of Prussia 普鲁士的崛起	史实战争	AGEOD	2010-3-11发售	策略	喜欢历史战争的玩家
Toy Story Mania! 疯狂玩具总动员	动画改编	Disney	2010-3-11发售	动作冒险	原作电影的爱好者
Colony Defense 殖民地防御	新式塔防	MBG	2010-3-18发售	塔防	喜欢防御的玩家
Project Runway 天桥骄子	时装展示	Tornado Studio	2010-3-18发售	模拟设计	时装以及新类型游戏爱好者
Prison Break: The Conspiracy 越狱：阴谋	电影改编	ZOOTFLY	2010-3-30发售	动作冒险	原剧的簇拥者
Wildlife Camp In the Heart of Africa 非洲腹地野生动物园	非洲野性	bitComposer	2010-3-21发售	模拟经营	喜爱自然和野生动物
Just Cause 2 正当防卫2	个人英雄	Software	2010-3-23发售	第三人称射击	想要挑战人类动作极限的玩家

Star Wolves 3: Civil War 星际之狼3：内战

游戏特点 3D太空 **制作公司** Software

■2010-3-4发售 ■动作冒险

推荐人群 太空动作冒险玩家

延续前几代即时战略及RPG元素，玩家将可在世界中透过自由选取多样化的任务与挑战展开未知的旅程，并成为世界所期待的英雄。

Warhammer 40000 Dawn of War II 战锤40K：战争黎明2 混沌崛起

游戏特点 战锤文化 **制作公司** Relic

■2010-3-11发售 ■即时战略

推荐人群 即时战略玩家以及战锤的崇拜者

玩家传送到与远古敌人的战斗中。玩家可以控制新军队：变节的混沌星际战队，继续血乌鸦小队的征程。

地铁2033 METRO 2033

游戏特点 未来战斗 **制作公司** 4A-Games

■2010-3-16发售 ■FPS+RPG

推荐人群 想要体验惊心动魄的玩家

游戏设定在灾难后的莫斯科破损地铁内，游戏将体验深度地下生存故事，人类的命运将掌握在你的手中。

Dragon Age: Origins - Awakening 龙腾世纪：起源-觉醒

游戏特点 欧美奇幻 **制作公司** BioWare

■2010-3-16发售 ■角色扮演

推荐人群 欧美角色扮演的忠实拥护者

在《龙腾世纪：起源》之后的Amaranthine大陆。玩家扮演Grey Warden，试图建立传奇战士的新秩序。

The Settlers 7: Paths to a Kingdom 工人物语7：王国之路

游戏特点 王国建设 **制作公司** UbiSoft

■2010-3-23发售 ■模拟经营

推荐人群 模拟经营类的fans

故事背景设定为中世纪的欧洲，游戏将保留系列的建造、生产、运输等内容，玩家可以通过军事、贸易与科学来迈向胜利之路。

Command And Conquer 4: Tiberian Twilight 命令与征服4：泰伯利亚的黄昏

游戏特点 真人电影 **制作公司** EA LA

■2010-3-26发售 ■即时战略

推荐人群 系列的簇拥者、凯恩的崇拜者

命令与征服4将为这个泰伯利亚世界带来最后的史诗级结局，玩家终将了解包括NOD、GDI与地球的最终命运，还有最重要的就是凯恩长久计划下的真正动机。

肆月



细胞分裂5：断罪 Splinter Cell Conviction

游戏特点 潜入击杀 **制作公司** 育碧 ■2010-4-27发售 ■动作冒险

推荐人群 系列作品以及山姆大叔的fans

本作是系列的第五款作品，游戏中开始加入在光天化日之下的空旷场景中行动的部分，为隐秘作战和潜入增加了更多的挑战性和难度。



游戏	游戏特点	制作公司	发售日期	类型	推荐人群
The Scourge Project Episode 1 and 2 天灾计划1＆2章	小组协作	Tragnarion Studios	2010-4-10发售	第三人称射击	尝试配合型射击游戏
M.U.D. TV 电视帝国	成为导演	RSK	2010-4-19发售	策略模拟	喜欢主导肥皂剧的玩家

狼魂 Spirit of the Wolf

游戏特点 生存训练 **制作公司** STRASS

■2010-4-22发售 ■生存冒险

推荐人群 想要体验野外生存

游戏将引导你到北方去旅行，这里你会遇到各种困难，满足你的挑战和冒险欲望。游戏中有4个主题旅游地，在这里你能学习到各种生存知识，并且学会热爱你脚下的这颗行星。

2010 FIFA World Cup South Africa FIFA 2010 南非世界杯

游戏特点 每年一款 **制作公司** EA

■2010-4-27发售 ■体育运动

推荐人群 足球爱好者

FIFA官方唯一公认授权，以6月即将在非洲开幕的世界最大足球盛事“第十九届2010年世界杯足球赛”为题材的足球新作。

伍月



火箭骑士 Rocket Knight2

游戏特点 2D横版 **制作公司** Climax Studios ■2010-5-12发售 ■动作冒险

推荐人群 横版过关爱好者

玩家将扮演背着火箭背包的英勇骑士史巴克史塔，为了拯救同胞免于恶狼军团的威胁，史巴克史塔于是再度背起火箭背包拿起长剑，展开惊险刺激的地面与空中战斗冒险。



Red Dead Redemption 荒野大镖客：赎罪

游戏特点 西部牛仔 **制作公司** Rockstar ■2010-5-18发售 ■第三人称射击

推荐人群 喜爱西部情节的玩家

游戏以20世纪北美殖民拓荒以及工业革命为背景，讲述了主人公John Marston在没有法律和秩序的西部荒野上的冒险故事。

Split/Second Velocity 争分夺秒

游戏特点 多彩方式 **制作公司** B.S ■2010-5-18发售 ■赛车竞速

推荐人群 赛车运动爱好者

该作通过引入实时大幅变更路线淘汰对手的竞赛机制赋予玩家更富策略性对抗手段，使竞速类作品上了一个新台阶。

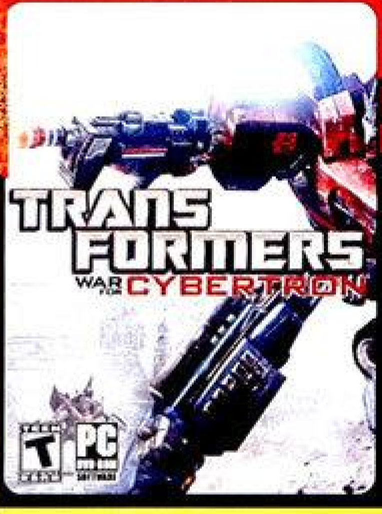
blur 疾驰残影

游戏特点 汽车改造 **制作公司** 动视 ■2010-5-25发售 ■赛车竞速

推荐人群 赛车运动爱好者

支持20辆车同场竞技或四人分屏比拼，赛道取自现实世界中洛杉矶、旧金山，或英国的Hackney，西班牙巴塞罗那。

陆月



Transformers: The War for Cybertron 变形金刚塞伯坦之战

游戏特点 经典前传 **制作公司** High Moon ■2010-6-22发售 ■第三人称射击

推荐人群 所有男性玩家

游戏包含两个独立的故事主线：汽车人阵营的故事讲述了他们拯救家园的故事；霸天虎阵营的故事则表现了他们对控制整个宇宙的强大力量的无比渴望。



The Sims 3 Ambitions 模拟人生3：职场野心	游戏特点 搞怪职业 ■2010-6-1发售	制作公司 EA ■模拟经营	推荐人群 总是不断在玩模拟人生的玩家
Toy Story 3 玩具总动员3	游戏特点 人气改编 ■2010-6-15发售	制作公司 Avalanche Soft ■动作冒险	推荐人群 玩具总动员fans
Storm Over the Pacific 太平洋风暴	游戏特点 大海战 ■2010-6-15发售	制作公司 W.I ■战争策略	推荐人群 热爱舰船战斗的玩家
Tales of Monkey Island Collectors Edition 猴岛故事典藏版	游戏特点 游戏合集 ■2010-6-19发售	制作公司 Telltale Games ■动作冒险	推荐人群 猴岛系列的忠实拥护者
DogFighter 空中格斗机	游戏特点 旧式战斗机 ■2010-6-15发售	制作公司 D.W.S ■空战射击	推荐人群 老式飞行机的热衷玩家
Konung III: Ties of the Dynasty 北方传奇3：王国的约束	游戏特点 不推荐 ■2010-6-21发售	制作公司 1C Company ■角色扮演	推荐人群 实在闲的没什么想做的人
LEGO Harry Potter 乐高哈利波特	游戏特点 电影改编 ■2010-6-29发售	制作公司 TT Games ■动作冒险	推荐人群 乐高与哈利波特的爱好者
Puzzle Dimension 三维平衡球	游戏特点 经典撞球 ■2010-6-21发售	制作公司 Doctor ■益智休闲	推荐人群 体验休闲游戏
ArmA II: Operation Arrowhead 武装突袭2：箭头行动	游戏特点 真实战场 ■2010-6-29发售	制作公司 Bohemia Int ■第一人称射击	推荐人群 喜欢该系列的玩家
Reign: Conflict of Nations 统治：国家冲突	游戏特点 国家战争 ■2010-6-8发售	制作公司 Lesta Studio ■战争策略	推荐人群 历史战争爱好者
Pro Cycling Manager: Season 2010 职业自行车队经理2010	游戏特点 自行车赛 ■2010-6-29发售	制作公司 Cyanide Studio ■体育竞技	推荐人群 喜欢自行车竞技的玩家
Making History II: The War of the World 创造历史2：世界大战	游戏特点 二战再现 ■2010-6-15发售	制作公司 Software ■策略	推荐人群 二战历史狂热者

Alpha Protocol 阿尔法协议

游戏特点 科技间谍 **制作公司** Ob.E ■2010-6-1发售 ■角色扮演

推荐人群 评价不佳，喜欢这个类型的玩家可以尝试下

游戏的战斗采用了类似《质量效应》的第三人称视点，除了可以使用大量高科技武器之外，也能够进行近身肉搏。

Prince of Persia The Forgotten Sands 波斯王子5遗忘之沙

游戏特点 时间操控 **制作公司** UbiSoft ■2010-6-1发售 ■动作冒险

推荐人群 系列以及动作游戏的爱好者

本作将会承接《时之沙》衍生而来的后续内容，描述波斯王子完成了Azad的冒险之旅后去寻找兄长，却发现兄长的王国被凶暴的军队重重包围、王宫面临被摧毁的危机，陷入生死对决的紧张情势。

Alien Breed: Impact 异形繁殖冲击

游戏特点 俯视射击 **制作公司** Team17 ■2010-6-4发售 ■第三人称射击

推荐人群 异形战斗爱好者

科幻射击游戏作品，带给游戏玩家你一种震撼的科幻体验，游戏剧情宏大，游戏里面的对手异形的AI非常棒，游戏玩家可以使用多种高级武器来进行战斗。

奇点 Singularity

游戏特点 时间特技 **制作公司** 动视 ■2010-6-30发售 ■第一人称射击

推荐人群 此公司一贯的游戏fans

描述俄国境内某座小岛上的废弃研究站出现不寻常的电磁讯号，美国担心该处发生核子事故，派出秘密部队潜入调查。

Sniper: Ghost Warrior 狙击手幽灵战士

游戏特点 狙击暗杀 **制作公司** City ■2010-6-29发售 ■第一人称射击

推荐人群 想要享受狙击暗杀

现实感是本作的核心所在，整个游戏都基于一个完全真实的弹道系统上。射击的距离、重力作用导致的子弹偏移、风向等环境因素都会影响到射击的准确性。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

柒月



星际争霸2 Starcraft II

游戏特点 神作归来 **制作公司** Blizzard ■2010-7-27发售 ■即时战略

推荐人群 所有玩家

10年前我们玩着《星际争霸》长大，现在全新的《星际争霸2》来了，还能多说什么哪？



Air Aces Pacific 空中王牌太平洋 — 游戏特点：真实空战 ■2010-7-1发售 | 制作公司：Wastelands ■飞行射击 | 推荐人群：各位梦想成为飞行员的玩家

Monkey Island 2 LeChucks Revenge Special Edition 猴岛小英雄2勒恰克的复仇特别版 — 游戏特点：美式画风 ■2010-7-7发售 | 制作公司：LucasArts ■冒险解谜 | 推荐人群：各种B级片爱好者

Nancy Drew Trail Of The Twister 南茜朱尔之旋风追踪 — 游戏特点：快速解谜 ■2010-7-7发售 | 制作公司：Her Interactive ■冒险解谜 | 推荐人群：自认为智商足够高的人

THE FILMMAKER 电影人导演万岁 — 游戏特点：闹鬼影院 ■2010-7-14 发售 | 制作公司：THE FILMMAKER ■冒险解谜 | 推荐人群：看着《天堂电影院》会留下口水的玩家

Lockon Flaming Cliffs 2 锁定之现代空战2 — 游戏特点：现代空战 ■2010-7-15发售 | 制作公司：The Fighter ■太空模拟 | 推荐人群：常年流连于各大航空展，却摸不到飞机的玩家

Hunting Unlimited 2011 无限打猎2011 — 游戏特点：野外打猎 ■2010-7-20 发售 | 制作公司：ValuSoft ■射击 | 推荐人群：去不起荒郊野外也交不起动物保护费的玩家

Commander Conquest of the Americas 指挥官之征服美洲 — 游戏特点：二战空军 ■2010-7-26发售 | 制作公司：IEN ■空战模拟 | 推荐人群：喜欢飞机模拟的玩家

捌月



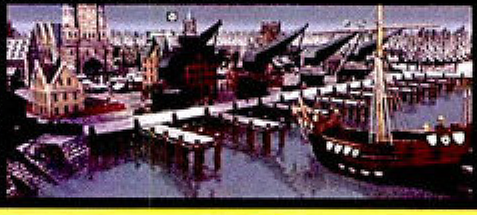
大航海家4 Patrician IV

游戏特点 航海时代 **制作公司** Gaming Minds ■2010-8-28发售 ■策略模拟

推荐人群 大航海时代4之后就找不到人生目标的玩家。

玩家自然开始时是个资金匮乏的小商人，用一切可以利用的技能来提升自己，变为最有实力的商人。游戏中的贸易极具真实感。





Terrorist Takedown 3 沙漠特遣队3 — 游戏特点：特种部队 ■2010-8-10发售 | 制作公司：City Interactive ■射击 | 推荐人群：对泰国解救人质行动恨不得自己上的玩家

Dance! Its your Stage 舞动吧！这是你的舞台 — 游戏特点：毁灭键盘 ■2010-8-10发售 | 制作公司：D.T.P ■模拟仿真 | 推荐人群：不敢在酒吧舞池里跳舞的玩家

Burn Zombie Burn 燃烧丧尸 — 游戏特点：俯视视角 ■2010-8-13发售 | 制作公司：Doublesix ■射击 | 推荐人群：僵尸屠杀症患者

Victoria II 维多利亚2 — 游戏特点：殖民时代 ■2010-8-13发售 | 制作公司：Paradox ■即使战略 | 推荐人群：自叹没有赶上19世纪殖民时期的玩家

Elementa war of magic 元素魔法战争 — 游戏特点：剑与魔法 ■2010-8-24发售 | 制作公司：Stardock ■策略模拟 | 推荐人群：沉迷于欧洲中世纪骑士时代的玩家

Ship Simulator Extremes 模拟航船极限版 — 游戏特点：船长指挥 ■2010-8-26发售 | 制作公司：Vstep ■模拟仿真 | 推荐人群：去南极怕太冷，想开船没驾照的玩家

World of Zoo 动物园世界 — 游戏特点：动物园主 ■2010-8-26发售 | 制作公司：Blue Fang Games ■THQ | 推荐人群：从小流连于动物园，即使被父母打也要看猴子红屁股的玩家

Broken Sword Shadow of the Templars The Directors 断剑：圣堂武士之谜 — 游戏特点：美式漫画 ■2010-8-28发售 | 制作公司：Revolution ■冒险解谜 | 推荐人群：喜欢超人、蝙蝠侠这类的玩家

King Arthur The Role-playing Wargame The Saxons 亚瑟王：撒克逊人 — 游戏特点：基督战士 ■2010-8-28发售 | 制作公司：NeoCore Games ■角色扮演 | 推荐人群：恨不得穿越去中世纪改变历史进程的玩家

International Basketball Manager Season 2010-2011 国际篮球经理2010-11赛季 — 游戏特点：经营球队 ■2010-8-28发售 | 制作公司：U-PLAY Studios ■模拟经营 | 推荐人群：看着库班在人家后院扫射美金眼红的玩家

Dragon Age Origins Leliana's Song 龙腾世纪起源之Leliana之歌

游戏特点 政治阴谋 **制作公司** Bioware ■2010-7-7发售 ■角色扮演

推荐人群 政坛失意者

神作的资料片，为什么不去尝试一下？

Gu Jian Qi Tan 古剑奇谭

游戏特点 传统古装 **制作公司** 上海烛龙 ■2010-7-10 发售 ■角色扮演

推荐人群 各位腐女们

小编的朋友一看到这部游戏，第一句话是："男主角基本就是受的气质。"，再怎么说也是国产游戏大作，你让我情何以堪。

Alien Swarm 异形丛生

游戏特点 未来世界 **制作公司** Valve ■2010-7-20发售 ■射击

推荐人群 自己如何成为人类英雄拯救2012

四名玩家以IAF陆战队员的身份倾力合作，从ICY星球地表到深埋地下岩浆四处流淌的采矿场，在蜂拥而至的异形中杀出一条血路。

The Guild 2 Renaissance 行会2文艺复兴

游戏特点 经营行会 **制作公司** 4H.S ■2010-7-24 发售 ■角色扮演

推荐人群 空有设想却一直得不到老板采用的玩家

《行会2文艺复兴》这款游戏是《行会2》的最新独立资料片。在《行会2文艺复兴》中，游戏系统经过全新的开发制作，包含了9个全新的生涯模式，扩展了地图，提升了游戏画面。

Divinity 2 Flames of Vengeance 神界2复仇之炎

游戏特点 龙族世界 **制作公司** Larian ■2010-8-3发售 ■角色扮演

推荐人群 做梦都会做到地下城的玩家

出色的画面、多样的装备、华丽的技能吸引了很多玩家的目光。

Puzzle Quest 2 战神的挑战2

游戏特点 标题党 **制作公司** Infinite ■2010-8-13发售 ■动作冒险

推荐人群 上班时候带着手提电脑并会长时间等车的玩家

《战神的挑战2》中的武器系统得到了很大的提升。玩家有了足够的动作点之后，就可以用他们的武器对敌人展开攻击。这也大大加快了游戏的速度。

黑手党2 Mafia 2

游戏特点 从底混起 **制作公司** 2K ■2010-8-22发售 ■动作冒险

推荐人群 看着《古惑仔》会热血沸腾的玩家

带领玩家进入1940年至1950年虚构的地下世界，就像好莱坞电影般的游戏世界，玩家可在拟真的城市中冒险。当年的电影《教父》让许多人知道了真正的黑暗世界，那么这款游戏将让玩家真正去体验阿尔·帕西诺的世界。

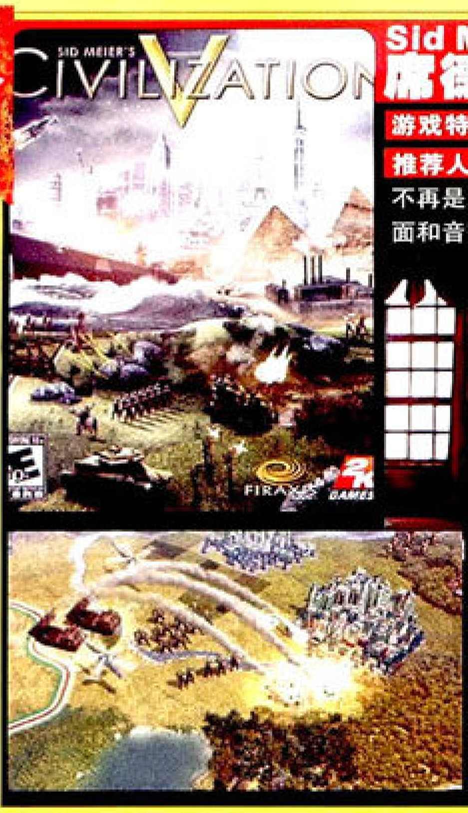
Worms Reloaded 百战天虫之重装上阵

游戏特点 虫虫大战 **制作公司** Team17 ■2010-8-26发售 ■策略模拟

推荐人群 对各种虫子不感冒的玩家

作将不再采用前几作的3D场景，而改为回归到经典的2D，高清的2D画面将带给老玩家全新的视觉享受。

玖月

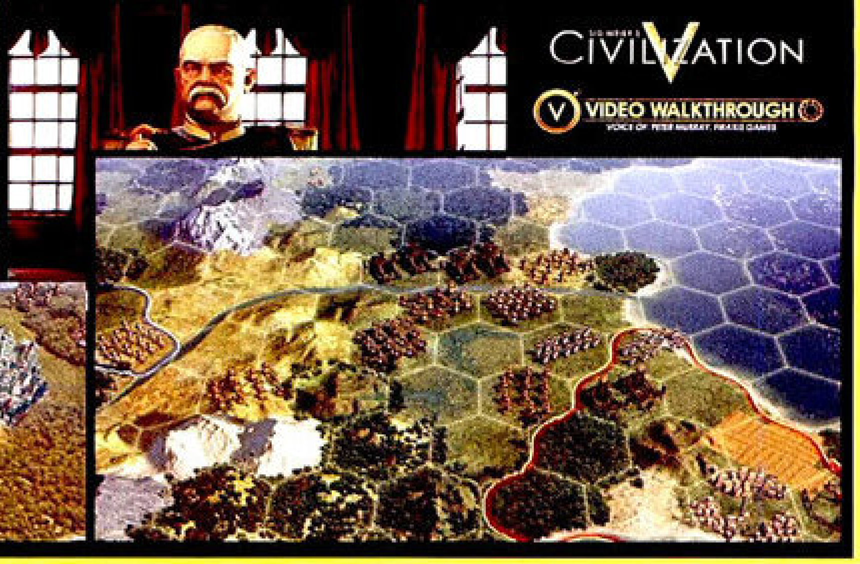


Sid Meiers Civilization V
席德梅尔之文明5

游戏特点 全新续作 **制作公司** Firaxis ■2010-9-21 发售 ■回合战略

推荐人群 所有玩家

不再是画面乏善可陈的回合制策略游戏。玩家现如今能体验到栩栩如生的画面和音效，有待探索的广袤大陆留给玩家无限种可能



游戏	游戏特点	制作公司	推荐人群
The Sims 3 Fast Lane Stuff 模拟人生3：极速街车组合包	模拟人生 ■2010-9-8发售	EA ■模拟经营	买不起高档跑车却成天跑4S店门口蹲街的人
2011 Hoyle Card Games 2011 霍伊尔纸牌游戏	各种纸牌 ■2010-9-9发售	Encore ■纸牌游戏	想去澳门赌场搏一把，却没有勇气的玩家
Jekyll and Hyde 杰克与海德	小说改编 ■2010-9-9发售	bitComposer ■动作冒险	身边遍布精神分裂症却找不到精神病院的玩家
House M.D. 豪斯医生	美剧改编 ■2010-9-15发售	Legacy ■模拟仿真	在高考时看医学院录取分数线只能发呆的玩家
Kings Bounty: Crossworlds 国王的恩赐：交错世界	RPG元素 ■2010-9-17发售	Katauri ■回合策略	走路都会沿着格子走的战棋游戏爱好者
Trainz Simulator 2010 Engineers Edition 模拟火车2010工程师版	运营火车 ■2010-9-18发售	N3VRF41L ■模拟经营	对每年春运那3000万人大迁徙极度不满者
Tale of a Hero 魔法英雄历险记	魔法元素 ■2010-9-21发售	future ■角色扮演	总是希望自己搓个手就能搓出个小火球的玩家
Mysteries & Treasures: The Adventures of the Mary 珍宝之谜：鬼船历险	恐怖油轮 ■2010-9-22发售	Media Art ■冒险解谜	看到石头都要掀起来看下面有什么东西的玩家



Amnesia The Dark Descent
失忆症：黑暗后裔

游戏特点 黑暗世界 **制作公司** Frictional ■2010-9-8发售 ■冒险解谜

推荐人群 失忆症患者、强迫症恐惧者

本作描述醒来后发现被关在不曾见过房间内的主角，如何在这样的环境下逃出。



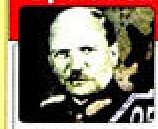
兵者诡道 R.U.S.E.

游戏特点 出人意料 **制作公司** UbiSoft ■2010-9-8发售 ■即时战略

推荐人群 每天悬梁刺股夜读春秋的玩家

一款让人意想不到的佳作。

Operation Barbarossa The Struggle for Russia
巴巴罗萨行动俄国战争



游戏特点 军事行动 **制作公司** Binary ■2010-9-10发售 ■策略模拟

推荐人群 天天翻着军事书，骂着二战德国军官窝囊废的玩家

1941年6月21日，153个德国师级部队进入苏联境内，开始了历史上最大的军事行动——巴巴罗萨行动。在这个回合制策略游戏中，引人入胜的游戏性结合了吸引人的历史，创造出了一个令人上瘾的集合。



Patrician IV: Conquest by Trade
大航海家4：贸易征服

游戏特点 海上贸易 **制作公司** G.M ■2010-9-14发售 ■即时战略

推荐人群 会把车当成船来看待，看着发动机会说："把这个帆卷起来"的玩家

在《大航海家4》中，玩家要扮演一个年轻的商人，在中世纪末期穿梭于波罗的海与北海之间，这个时期也是汉萨同盟及其海上贸易帝国的鼎盛时期。

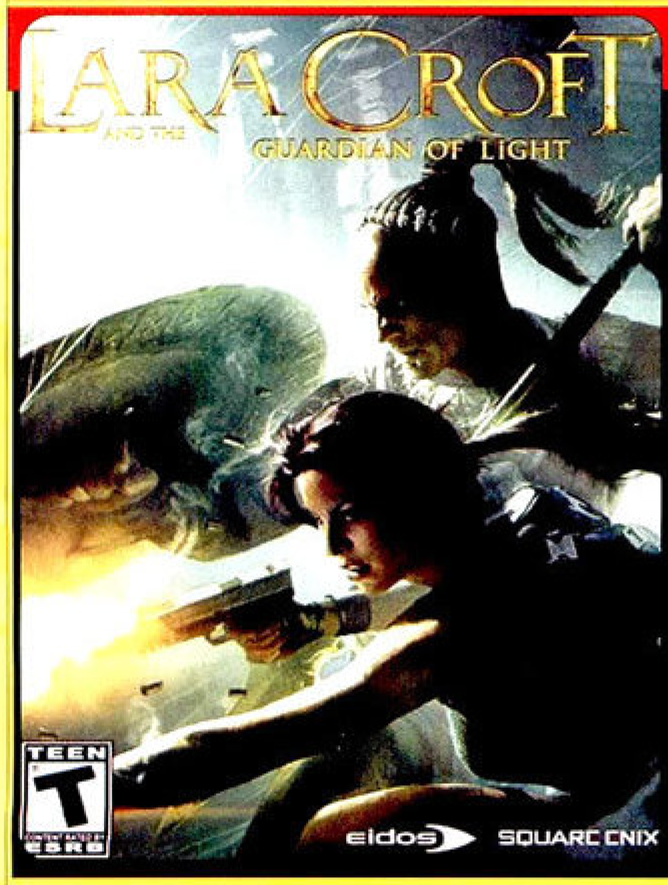


丧尸围城2 Dead Rising 2

游戏特点 僵尸大作 **制作公司** Capcom ■2010-9-14 发售 ■角色扮演

推荐人群 喜欢跳着走路、墓地控的玩家

僵尸已经即"车、枪、球"之后成为我们最好的朋友。

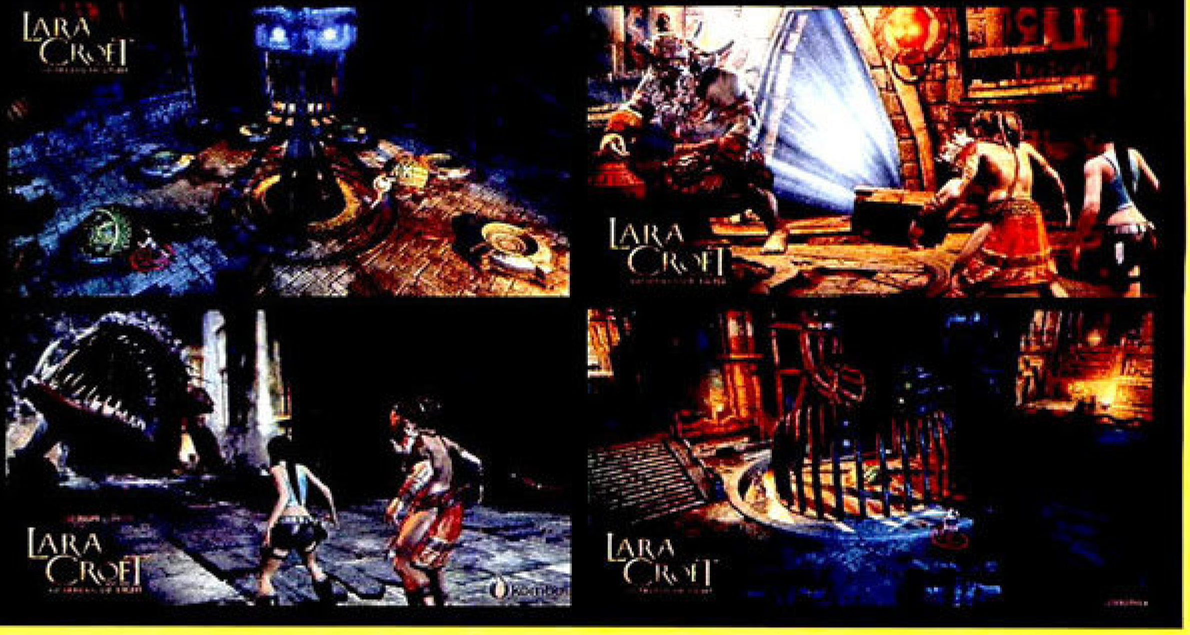


Lara Croft and the Guardian of Light
劳拉与光之守护者

游戏特点 封印恶灵 **制作公司** Crystal Dynamics ■2010-9-27 发售 ■动作冒险

推荐人群 每天对着镜子瞪半天，想瞪出来个幽灵的封印师们

GI讲述了一枚"烟之镜"的故事。这枚镜子威力无穷，年代久远，是维持世界平衡的道具。就像人们通常会对神秘宝物做的事情一样，一群歹徒想要把它搞到手。



游戏	游戏特点	制作公司	推荐人群
F1 2010 一级方程式赛车	真实比赛 ■2010-9-22 发售	Codemasters ■竞速	总想着试下F1赛车，又怕变得倾家荡产的玩家
Alien Breed 2:Assault 异形繁殖2：突击	科幻街机 ■2010-9-24 发售	Team17 ■射击	被高智能异型附体的玩家
Lost Horizon 消失的地平线	消灭纳粹 ■2010-9-26 发售	Animation ■动作冒险	每天对着地球仪罩着传说中香巴拉的玩家
WRC: FIA World Rally Championship 世界拉力锦标赛2010	山地赛车 ■2010-9-26发售	BANDAI NAMCO ■竞速	不想死在达喀尔拉力赛路上的玩家
Ride em Low 嘻哈跳跳车	经典车型 ■2010-9-27发售	RED Dot Games ■竞速	那些童心未泯的大叔们
A Farewell to Dragons 告别龙	经典风格 ■2010-9-27发售	Arise, KranX ■角色扮演	每天画着魔法阵能够瞬移到公司上班族们
ALCATRAZ 绝地任务	电影改编 ■2010-9-28发售	Silden Games ■射击	没钱买私人飞机去恶魔岛的驴友们
Combat Zone: Special Forces 战区：特种部队	军事编队 ■2010-9-29发售	CITY ■射击	摸次枪就会兴奋的几天睡不着觉的孩子们
Front Mission Evolved 前线任务之进化	装甲机器 ■2010-9-29发售	Square Enix ■动作冒险	看着高达长大的青年们
Borderlands Claptraps New Robot Revolution 无主之地：机器革命	全新DLC ■2010-9-30发售	2K Games & Gearbox ■射击	系列作品死忠们
Pro Evolution Soccer 2011 实况足球2011	经典足球 ■2010-9-30 发售	Konami ■竞技体育	打死也不玩FIFA的人

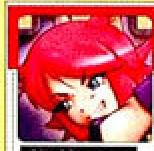


暗黑血统 Darksiders

游戏特点 末日骑士 **制作公司** Vigil
■2010-9-22发售 ■动作冒险

推荐人群 和死神大战三百回合、还想再活五百年的玩家

本作的主角是末日四骑士之一。玩家将会带领着自己的军团，摧毁全世界，

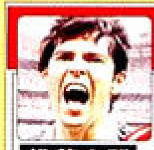


利刃猫女 Blade Kitten

游戏特点 萌系猫女 **制作公司** Krome
■2010-9-24 发售 ■休闲

推荐人群 像某猫一样的死宅

卡通风格动作游戏《利刃猫女（Blade Kitten）》今日公布了最新预告片，展示了在游戏中主角的技能效果。



FIFA 11 FIFA 2011

游戏特点 足球盛宴 **制作公司** EA Sports
■2010-9-28 发售 ■竞技体育

推荐人群 看着不给力的国足，恨不得自己上去踢的人

万众瞩目的世界足球赛将在昨天于南非开打，EA也顺势发布了EASPORTS?畅销系列游戏的最新作品。

拾月

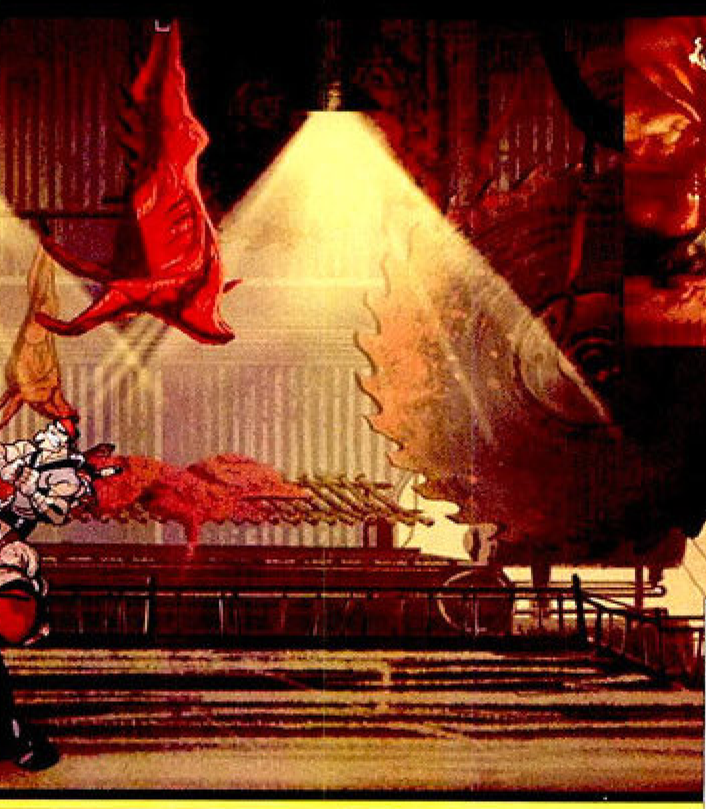


闪克 Shank

游戏特点 横版过关 **制作公司** Klei Entertainment ■2010-10-27发售 ■动作冒险

推荐人群 心情不舒畅的各年龄段玩家

闪克在地下犯罪团伙中杀出一条血路，向让他的生活分崩离析的罪魁祸首复仇。游戏剧情由《战神3》的编剧执笔，而它卡通式的血腥风格，让暴力美学在横版游戏中也散发出别具一格的魅力。







NBA 2K11 NBA 2K11

游戏特点 真实篮球 **制作公司** 2K Sports
■2010-10-5发售 ■竞技体育

推荐人群 每天对自己说："你是下一个乔丹"的运动员

乔丹首次出现在这个NBA系列游戏中，总算买的起他的版权了。

游戏	游戏特点	制作公司	推荐人群
Mahjongg Legends of the Tiles 麻将骨牌传奇	中国龙 ■2010-10-1发售	On Hand ■休闲	实在无聊的人
Drag Racing Simulator 直线竞速赛模拟	直线加速 ■2010-10-3发售	Drag Racing ■模拟仿真	没钱买改装部件的工薪阶级
Men of War Red Tide 战争之人赤潮	小队战斗 ■2010-10-4发售	Best Way ■即时战略	至少知道黑海战役是什么东西的二战控们
FIA World Rally Championship FIA世界汽车拉力锦标赛	拉力赛车 ■2010-10-5发售	Milestone ■竞速	看到尘土飞扬就无法自控的司机
Iron Cross 钢铁十字	历史事件 ■2010-10-8发售	Irshappa ID ■策略	鄙视现在烂大街的虚幻3引擎的玩家

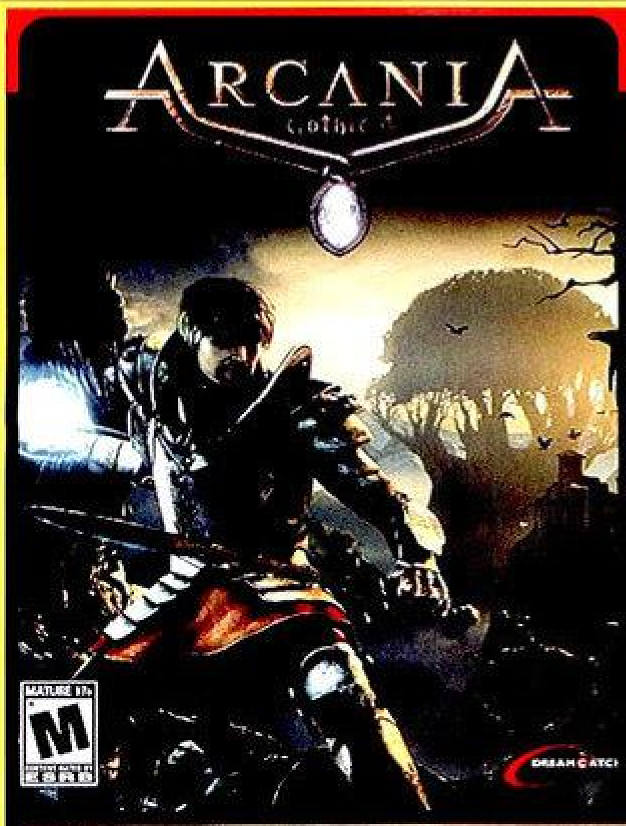


失落的星球2 Lost Planet 2

游戏特点 第三人称 **制作公司** CAPCOM
■2010-10-7发售 ■射击

推荐人群 不相信奥特曼的存在，以一人之力对抗巨大怪兽的人们

《失落的星球 2》承袭前作内容第3人称射击，并加入4人Co-op连线合作共同对抗巨大异形怪兽"艾克里德"崭新玩法,玩家不只是要正面对抗艾克里德，甚至还要爬上AK小山般的庞大身躯展开攻击。

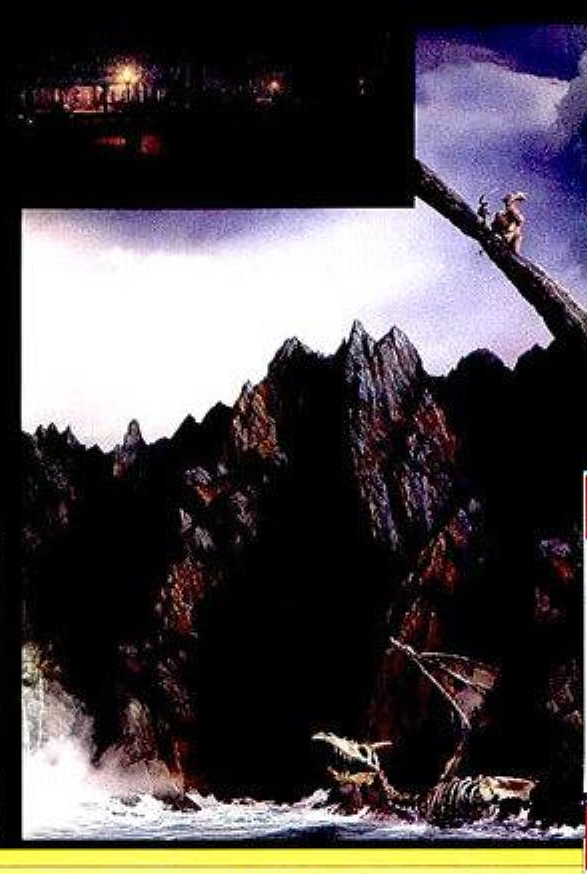


哥特王朝4阿卡尼亚 Gothic 4 ArcaniA

游戏特点 无名英雄 **制作公司** Spellbound ■2010-10-8发售 ■角色扮演

推荐人群 家里网络卡的上不了WOW的Wowers

故事情节发生在前作《哥特王朝3》的10年之后的南方岛屿。《哥特王朝4》中可以看到前作的一些NPC，此外还将加入天气昼夜变化、攀爬技能与骑乘坐骑的功能，一些怪物的模型也会有所变化。









Cars Toon: Maters Tall Tales 汽车总动员：拖线狂想曲

游戏特点 电影改编 **制作公司** Papaya ■2010-10-19发售 ■竞速

推荐人群 孩子们，你们的乐趣来了

游戏版《汽车总动员拖线狂想曲》内容取材于迪士尼·皮克斯公司出品的同名热播电视动画短片，选取以Mater为主角的其中六个故事为主题，设计了许多适合亲朋好友男女老少一起同乐的小游戏。



Fallout New Vegas 辐射新维加斯

游戏特点 硬派RPG **制作公司** Bethesda ■2010-10-19发售 ■角色扮演

推荐人群 没钱买PS3、XBOX360的负二代们

游戏设定在莫哈维沙漠，维加斯城并未受到多少核打击，建筑物大都完好无损，甚至植被也被保留了下来。



Star Wars The Force Unleashed 2 星球大战原力释放2

游戏特点 更加成熟 **制作公司** Activision ■2010-10-24 发售■动作冒险

推荐人群 知道那些古怪光线到底是什么的星球大战爱好者

《星球大战：原力释放》的主角是Starkiller，他是黑武士的秘密学徒。但是他最终牺牲了自己拯救了叛军，而在本作中，他不知何故又活了过来，看来应该是被克隆了。



戴斯班克 DeathSpank

游戏特点 英雄冒险 **制作公司** Hothead ■2010-10-26发售 ■动作冒险

推荐人群 总活在自己世界中的宅男们

《戴斯班克》将会为玩家带来鲜活的英雄冒险游戏，游戏运用3D和2D元素结合，为游戏创造一个独特的世界观。

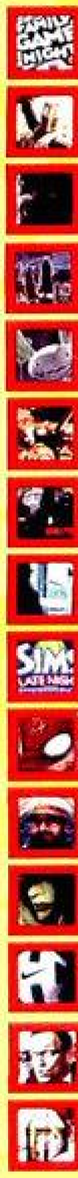


Emergency 2012 急难先锋2012

游戏特点 灾难救险 **制作公司** Quadriga ■2010-10-27发售 ■策略模拟

推荐人群 最近责任重大的消防队员们

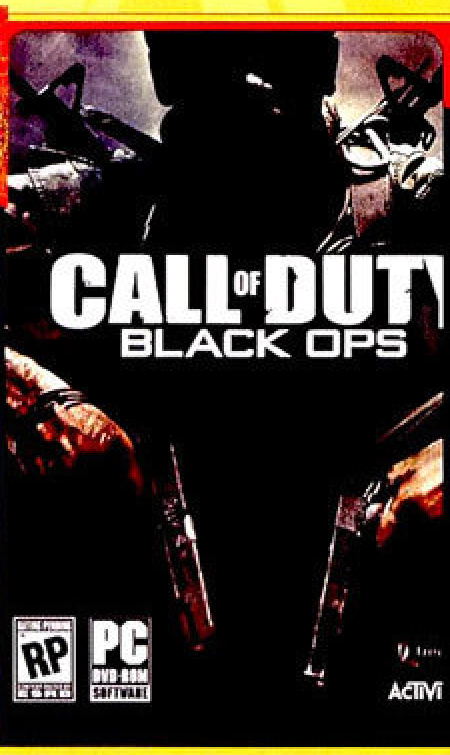
世界失去控制了！身为所有救援行动的指挥——你必须处理好所有的火灾和救援行动、警务和专家人事等各个方面的工作。世界全指望你了——你能应付这种压力么？



游戏	游戏特点	制作公司	推荐人群
Hasbro Family Game Night 孩之宝家庭游戏之夜	美式动画 ■2010-10-9发售	EA B.L ■冒险解谜	每天下班回家还要哄孩子的叔叔们
Lionheart Kings Crusade 雄狮之心：十字军诸王	改写历史 ■2010-10-9发售	Paradox ■策略模拟	受到不公正待遇的骑士们
Medal Of Honor 荣誉勋章	现代战争 ■2010-10-10发售	EA Los Angeles ■射击	想混军事论坛吗？先把这部游戏玩透吧
Cities XL 2011 特大城市2011	经营城市 ■2010-10-15发售	Focus Home ■模拟经营	人生志愿是当个好官的未来公务员们
Sam & Max 萨姆和马克斯	雷神之锤 ■2010-10-15发售	Telltale ■冒险解谜	玩过前三作的斗士们
Close Combat Last Stand Arnhem 近距离作战：决战阿纳姆	重现二战 ■2010-10-17发售	Black Hand ■回合策略	二战狂热爱好者
RailWorks 2 铁路工厂2	铁路运营 ■2010-10-21发售	RailSimulator ■模拟经营	每年春运都会对着铁老大骂三字经的大军
Women s Murder Club: Twice in a Blue Moon 灭罪红颜3：千载难逢	小说改编 ■2010-10-24发售	Oberon Medial ■冒险解谜	喜欢看美剧，喜欢FBI的玩家
The Sims 3 Late Night Expansion Pack 模拟人生3：深夜狂欢	夜店鬼混 ■2010-10-26发售	Sims Studio ■模拟经营	妻管严们
The Ball 狂暴天球	考古探险 ■2010-10-27发售	Teotl Studios ■动作冒险	想在古迹中施展一番身手却不得要领的学生
Tropico 3 Gold Edition 海岛大亨3黄金版	岛国君主 ■2010-10-30发售	Haemimont ■模拟经营	怀揣2块钱，心想五百万的人
CSI Fatal Conspiracy 犯罪现场：致命阴谋	侦探破案 ■2010-10-31发售	ubisoft ■冒险解谜	深陷在CSI剧情中的美剧迷们
FIFA Manager 11 FIFA足球经理11	控制比赛 ■2010-10-31发售	B.F.G ■模拟经营	打死也不玩足球经理系列的玩家
Football Manager 2011 足球经理2011	控制比赛 ■2010-10-31发售	S.Interactive ■模拟经营	想尝试下狂投几千万买球员的伊布们
Great Battles: Medieval 伟大战役：中世纪	英法战争 ■2010-10-1发售	Slitherine ■回合制战略	一看到塔盾就兴奋的冲上去的骑士们

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

拾壹月

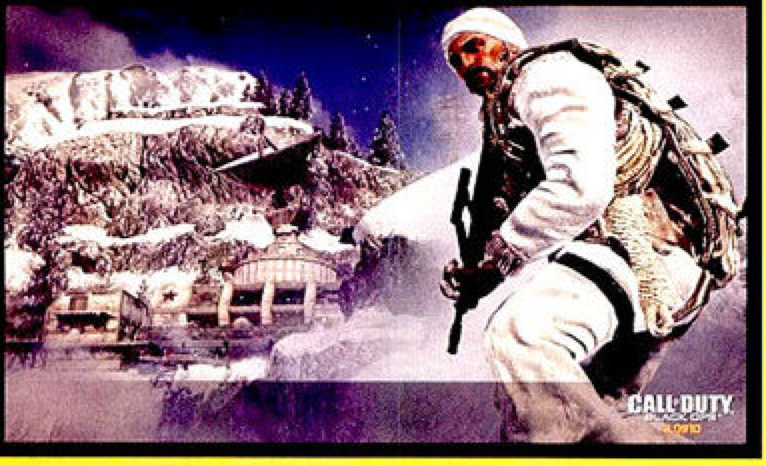


Call of Duty 7 Black Ops 使命召唤7黑色行动

游戏特点 大作神作 **制作公司** Treyarch ■2010-11-9发售 ■射击

推荐人群 所有玩家

故事设定在越南战争与北极、古巴等一些冷战地区。玩家将扮演神秘组织成员，进行暗杀、不可告人的任务。“丧尸”模式可能回归，据了解“黑色行动”将是系列里画面最优秀的。



游戏	游戏特点	制作公司	推荐人群
James Bond 007: Blood Stone 詹姆斯邦德007：血石	电影改编 ■2010-11-3发售	Activision ■动作冒险	想着美女，想着靓车的YY症患者
Majesty 2: Battles of Ardania 王权2：阿达尼亚征战	神秘狼人 ■2010-11-9发售	Ino-Co ■策略模拟	整天叫嚣着自己是狼人来自异次元的金星人
Tom Clancys H.A.W.X 2 汤姆克兰西之鹰击长空2	老牌空战 ■2010-11-11发售	Ubisoft ■飞行射击	梦想着有一天自己能翱翔在天空的年轻人
创造 Create	横向卷轴 ■2010-11-17发售	EA ■冒险解谜	《孢子》、《小小大世界》游戏的爱好者
Harry Potter and the Deathly Hallows 哈利波特与死亡圣器	电影改编 ■2010-11-17发售	EA ■动作冒险	不离不弃，永不抛弃的哈利波特粉丝
Steins Gate 命运石之门	中二病 ■2010-11-17发售	5pb ■恋爱冒险	中二病，公主病患者



Shaun White Skate boarding 肖恩怀特滑板

游戏特点 极限滑板 **制作公司** Ubisoft ■2010-11-1发售 ■竞技体育

推荐人群 已经跟不上节奏、站上滑板会把滑板踩裂的极限爱好者

本作是知名滑板高手肖恩怀特和UBI合作推出的滑板游戏。游戏邀请您把死气沉沉的世界改造成终极滑板天堂，把阴暗的死胡同变成半管滑道、空荡荡的喷水池瞬间化成碗公场、甚至把铁轨当成是永无止境的摩擦技巧练习场。



Divinity II - The Dragon Knight Saga 神界2：龙骑士传奇

游戏特点 整合重置 **制作公司** Larian ■2010-11-6发售 ■角色扮演

推荐人群 系列死忠

《神界2：龙骑士传奇》是原《神界2：龙裔》及其扩展包《神界2：复仇之炎》的整合重制版。



两个世界2 Two worlds 2

游戏特点 奇幻大陆 **制作公司** TopWare ■2010-11-10发售 ■角色扮演

推荐人群 在WOW里被部落欺负的联盟勇士们

《两个世界2》的故事发生在1代的几年之后，游戏将带领你走进Antaloor东部大陆，探索未知的神秘领域，在这里你将发现许多全新的场景，比如沙漠和神庙。



Need For Speed 14 极品飞车14热力追踪3

游戏特点 经典赛车 **制作公司** EA ■2010-11-16发售 ■竞速

推荐人群 连里面任何一辆车的一个轮胎都买不起的负二代

本作将回归到警察通缉模式，极品飞车14:追踪允许玩家进行全球网络对战，将再次回归名贵跑车。

拾贰月



孤岛危机2 Crysis 2

游戏特点 未来世界 **制作公司** Crytek Studios ■2010-12-31发售 ■射击

推荐人群 已经把COD7玩了10遍，找不到新游戏的FPS们

细节明显增强，特别是头部、手部、小腿和脚部，而且整体看起来更加清爽一体，战斗能力当然也明显超过现有款式。







游戏	游戏特点	制作公司	推荐人群
Far Cry 3 孤岛惊魂3	非洲大陆 ■2010-12-1发售	Ubisoft ■射击	机子跑不动COD7的FPS迷们
Tron Evolution 特隆：进化	电影改编 ■2010-12-7发售	Propaganda ■动作冒险	还记得20年前那部并不好看电影的人



Fable The Lost Chapters 3 神鬼寓言3

游戏特点 书写历史 **制作公司** Molyneux ■2010-12-15发售 ■角色扮演

推荐人群 所有玩家

阿尔比翁王国正在改变着，这块大陆需要一名新的统治者。国王或者王后，贤王或者暴君。未来依然是一张白纸，王冠之争将等待你来书写。



Nobunaga No Yabou Tendou 信长之野望13天道威力加强版

游戏特点 日本战国 **制作公司** T.K.G ■2010-12-17发售 ■策略模拟

推荐人群 至少知道中岛美嘉和织田信长区别的玩家

除了追加惯例的编辑器之外，并首次导入用来强化势力的「文化」与可自订诸侯势力人工智慧（AI）思考模式的「AI编辑」等以往系列作所没有的新游玩要素。



寄予厚望的新作

号称能起码与《现代战争2》打个平手的《幽灵行动4》终于在《COD7》推出后传来了新消息，本作将于明年3月7日正式发售，这次的游戏将以未来战士为主要人物，其实根据一些可靠消息得知，所谓的未来战士就是F16的地面引导员。很多人可能会对这个称呼很茫然，如果玩家记忆清晰的话，《荣誉勋章2010》中海豹小队中有一人的服饰与其他成员完全不同，那个人就是空军地面引导员。

本作的年代背景将会设定在《尖峰战士》后的10年到15年之间，这次行动主要目的是粉碎俄罗斯民族主义分子废黜俄国总统的企图，我算是看出来了，只要和“枪”有关系的游戏，多半得搭上个俄罗斯，意淫完了还要放在脚底踩几下才算满意。

开发小组展示了一个真人表演的预告片，使得本作更像一部战争电影。



预告片中刺杀的目标

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

俄罗斯反恐24小时！

幽灵战士4未来行动

发售日期：2011年3月7日
游戏公司：育碧
英文名称：Ghost Recon Future Soldier


狙杀目标的瞬间

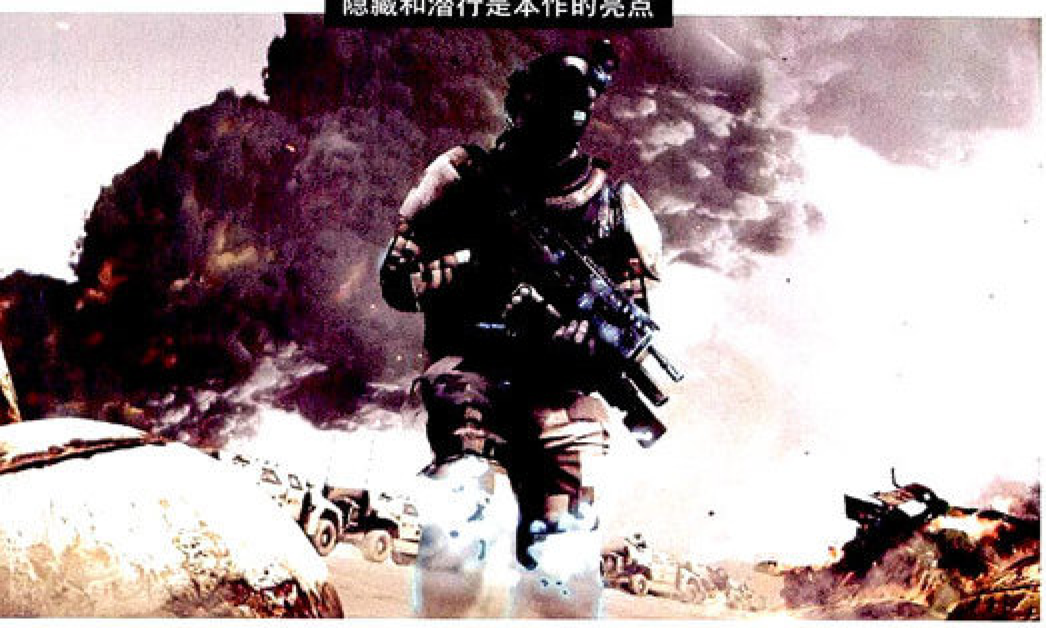


击坠直升机的瞬间





隐藏和潜行是本作的亮点



广阔的战斗空间

预告片出现了这样一段场景，玩家正在狙击很远距离的某一目标，而另一个玩家则使用隐身服悄悄潜入战斗，目的是在狙击开始之前干掉敌人的地面部队，保证狙击手的安全。这样一个配合良好的小队系统看上去十分简单，其实是很难打造的，如果本作真的能够达到预告片的那种配合效果，那么一定会为游戏增光不少。



俄罗斯除了冷就想不出其他的吗？

先进的伪装技巧

在预告片的最后阶段，一名士兵展示了潜行进入建筑物，躲过两名守卫的情景。这无疑就是本作的伪装系统，其使得玩家更像一个巨型的变色蜥蜴，在不开火的情况下，偷偷接近目标，实施暗杀行动。当然，这样的伪装装备敌人也会拥有，而且，这样的潜行并不是万无一失的，需要一定的技巧才能在游戏中发挥其作用。



可以看出装备十分先进

阿诺施瓦辛格？

这次游戏的主角HUD看上去非常脸熟，不知道什么原因，无论如何看来，HUD都像《终结者》电影里跑出来的一样，同时，本作还是以绿色和红色来指示敌军与友军的区别。而电脑还是会辅助玩家来操作类似反坦克导弹这类重型高科技武器。

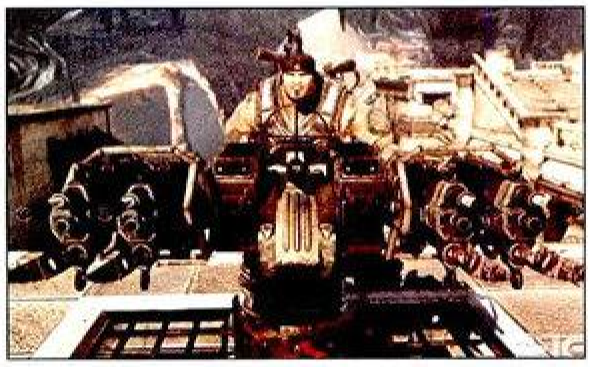
这次EA的御用剧本制作Tom Clancy没有直接参与到游戏制作中，但是从现在看来，本作仍然带有强烈的Clancy风格，这样，俄罗斯就会作为一个超级大国，被一群极端民族主义者挑起内乱，导致国家四分五裂。游戏中的计划都是需要玩家通过参与战斗并进行传送，无线电在本作中的作用将微乎其微。



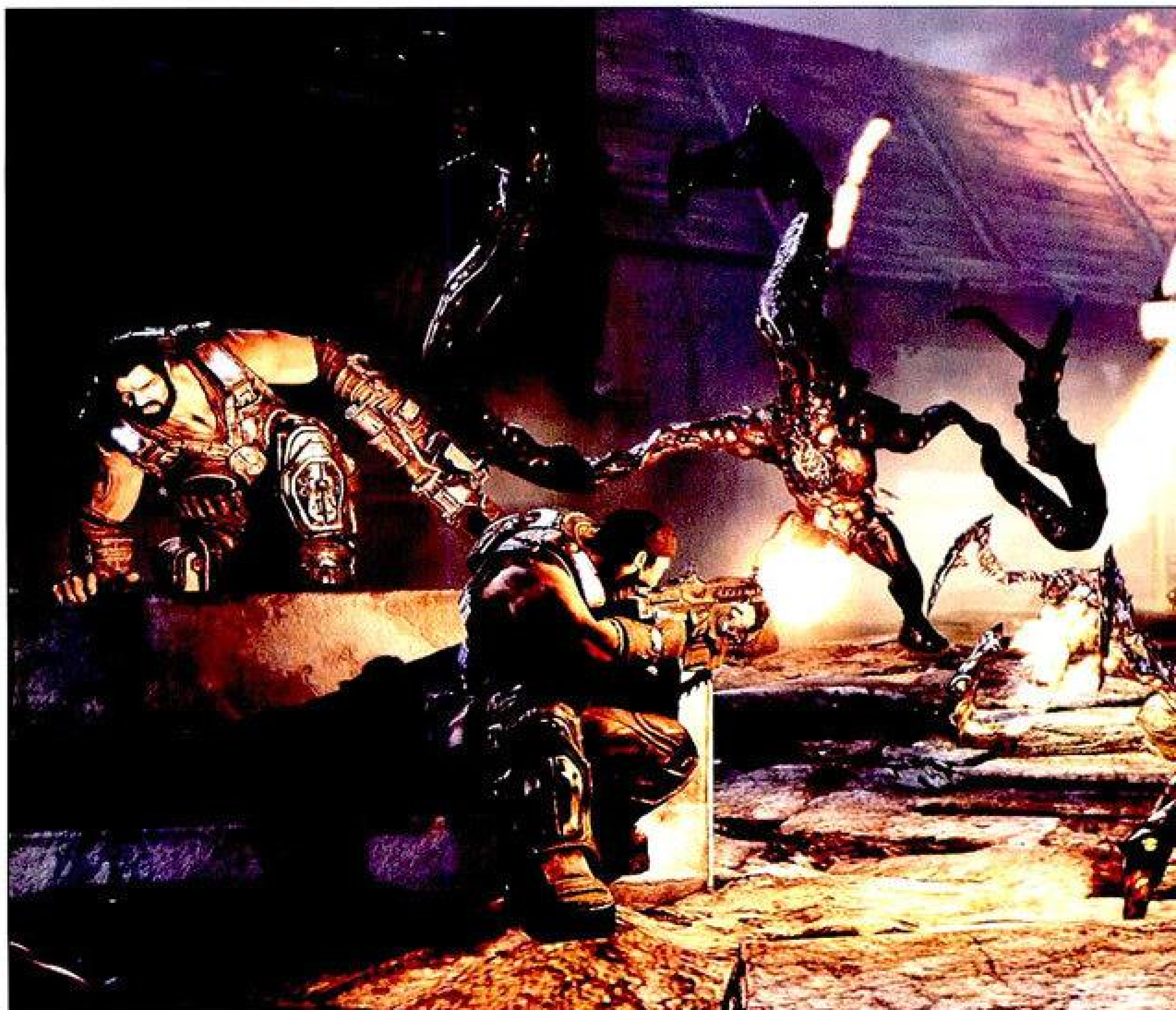
帅气的翻墙技巧

第一人称射击	发售日期 2011年4月1日	推荐人群：在公司被老板打压，在家里被老婆压榨的玩家	期待度 A
众多枪械	游戏公司 微软	英文名称 Gears of War 3	

在推出了一堆破烂游戏之后，游戏界的大忙人Epic总算是想起来了自己家的压轴大作——《战争机器3》，其这次用了一个很新颖的方式来宣传此次的新作，让玩家来决定Carmine的命运。玩家可以通过Marketplace购买并穿着要求该人物“是死是活”的衣服来表明自己态度，这次的所有销售利润将捐献给慈善团体Childs Play。Epic表示，将兑现自己的承诺，让Carmine在本作中活到最后。









全新的战争



单人模式的敌人足够恶心



这让身为大叔控的我情何以堪

GEARS OF WAR 3

主角复活，勇闯外星
战争机器3



提高难度，更加核心向

在第一人称射击游戏日益泛滥的今天，开发小组明确表示《战争机器3》不会将难度改低以照顾更多的玩家，本作很可能会将更趋近于核心向，不知道这样的决定会不会变得和《荣誉勋章》一样曲高和寡。游戏会有简单难度的设置，当然，这不意味着能够轻松打通游戏，尤其相对于系列的之前两部作品，本次对于玩家战斗的要求更加高了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

多人模式的增加

《战争机器3》将极大的增加其多人部分的内容，如果玩家记忆力足够好的话，2008年前作刚刚发售时，网络的配对会十分痛苦，并且网络上到处可以看到对于战网作弊和BUG的抱怨，使得系列的核心玩家纷纷放弃该作的多人模式。


恶心的敌人


更恶心的BOSS

这样的情况到了本作会有根本性的改观，Epic已经决定建立一架独有的服务器来提供游戏的网络功能。这在很大程度上可以改变《战争机器3》，所有该系列的粉丝们都将因此获得满足，并且Epic会对多人模式进一步开发，使得BUG和作弊问题不再在游戏中出现。

足够好玩的新模式

游戏中将会增加一个特殊的模式：Capture the Leader(活捉队长)模式，在这个模式中，每回合的开始系统会随机给每支队伍分配一个队长，你的任务就是去抓住敌队队长30秒以上，关于捕捉过程没什么可说的，除了你和你的俘虏在倒计时的滴答中等待，但是作为俘虏的玩家除了等待队友相救之外也可以积极的狂敲B键展开自救，很考验手速和时机的把握，如果时机把握的比较好，你就可以从俘虏这一尴尬的角色中解脱出来，在这个模式中，队长的通讯和战术能力也得到加强，玩家可以通过特定按键看清敌人的位置。





人性化的设计

本作还会为玩家考虑一些人性化的设计，比如：主机转移的设定。建立游戏的玩家如果突然有事离开，游戏将会无缝的自主选择另一个玩家作为主机。游戏还会为玩家提供服务器处理的点对点语音聊天，然后记录您的好友名单和游戏习惯，这使得玩家可以更加方便的在游戏中联络朋友，而不会出现因为好友名单的缺失，导致多人模式变成了单人模式的加强版。


过肩视角看上去还不错




本作效果看上去很好

新游戏新武器

一款全新的战争机器怎么能少得了匪夷所思的新武器呢?Pendulum-era Lancer(骑兵突击步枪的前身)就是特别凶残的钢铁怪物，其实就是一个枪管下方插了一把肮脏的刺刀的突击步枪。尽管不如现代突击步枪射击精准，但是这个新武器却有现代突击步枪没有的优势，长按B键玩家就会进入一种疯狂的冲刺移动之中，你会发现那些挡在你前进方向上的敌人被钉在你的枪口前端，那个一英尺长的刺刀上。

编辑：大尾巴太狼 美编：哈秋



Alice Madness Returns
进入安徒生的梦
爱丽丝惊险记：疯狂再临

冒险游戏	发售日期 2011年3月22日		期待度 B
	恐怖邪恶	游戏公司 Electronic Arts	英文名称 Alice: Madness Returns

在东京电玩展上，美国EA公布了《爱丽丝惊险记》的正统续作的存在，而随着发售日期的临近，我们获得了越来越多关于这部作品的消息。而且这些消息都告诉玩家，这是一款不能错过的欧式童话大作。


游戏的画风十分漂亮

10年之后的伦敦

《爱丽丝惊险记：疯狂再临》的故事会发生在前作的十年之后，主角将在一开始就遭遇一场致命的火灾，以至于失去了自己的亲人。为了抚慰受伤的心灵，她去精神病医院住了一段时间，在出院后，她得知了这场火灾有很多奇怪的地方，主角肩负起了寻找她家人离奇死亡的真正原因。在这之后意外的进入了一个诡异的空间——伦敦。


其实看上去并没有想象中恐怖


梦境般的世界


本作会有更加爽快的战斗过程

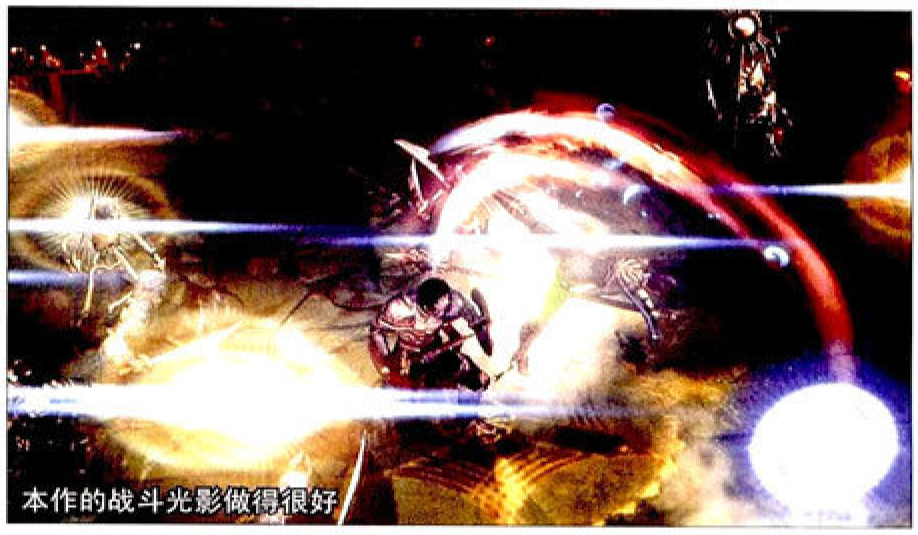
恐怖风格的延续

本作将沿袭前作恐怖、黑暗又邪恶的风格，仍旧保持着重新演绎这段高知名度的童话故事这一特色，让玩家身处一个梦幻般的世界中。游戏中玩家可以亲身参加Mad Hatter兔子先生的茶会、会说话的毛毛虫花园。本作还邀请了曾获得过格莱美音乐奖的Chris Vrenna制作编曲，营造出更加毛骨悚然的音效享受。

新的里程碑

对于这类欧式冒险游戏来说，《爱丽丝惊险记：疯狂再临》是一座新的里程碑，这样的成功不仅仅来自于开发小组的努力，在整个过程中，EA作为母公司也给予了游戏很大的帮助，使得游戏的效果更加大胆而美妙。这次崭新的陷阱之旅，肯定会更加刺激惊险。





本作的战斗光影做得很好

末日危城3
DUNGEON SIEGE III
光荣战士 吹响集结号

SE新作，日式RPG再临

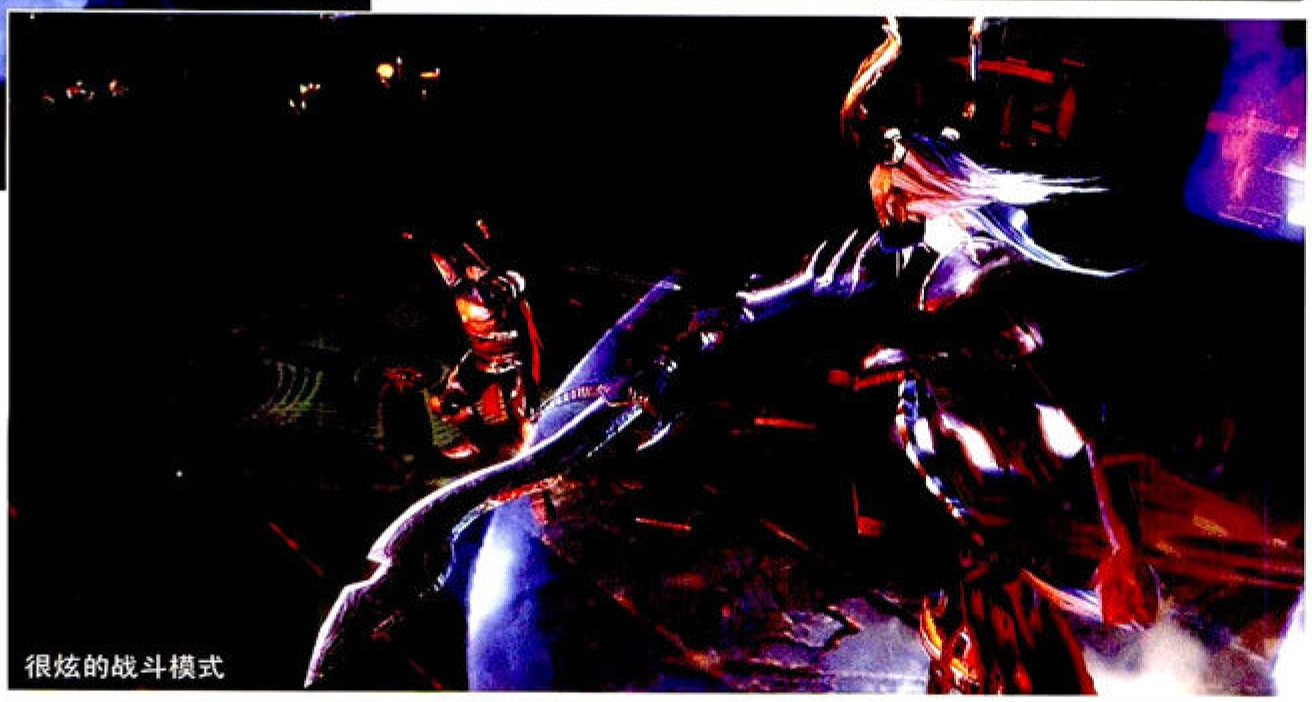
SQUARE ENIX近日在西雅图的某个游戏展上，公布了由Chris Tayler 率领的原制作团队制作的《末日危城3》，并首度公布了其预计的发售日期和游戏视频。

故事讲述了ENB王国各势力已经分崩离析，国王已经完全被架空，原本彼此间微妙的平衡不复存在，身为王国的保护者、城市卫队第十军团中的一名幸存者，玩家必须在一开始集结起原有军团的力量，阻止ENB王国再次陷入无止境的黑暗之中。在旅途中，玩家会和各种能力独特的伙伴一起战斗，穿越广大的ENB王国领土，运用各自的能力、震撼的魔法和强有力的武器，来击败所有的敌人和野兽。

角色扮演	发售日期 2011年春	推荐人群：中世纪骑士精神的粉丝们	期待度 A
	军团大战	游戏公司 Square Enix	英文名称 Dungeon Siege III



这个敌人也很日式



很炫的战斗模式

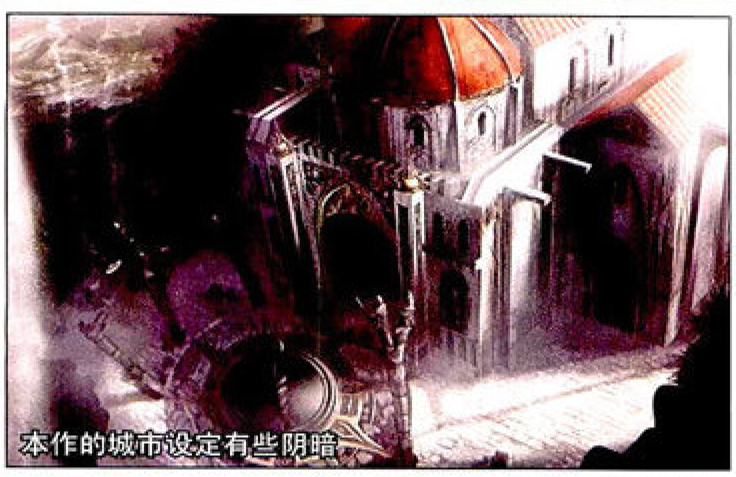
广阔的游戏区域

从SE已经放出的游戏预告片看来，玩家在本部游戏中会经历各种各样的地形，穿越丛林和古老城堡。玩家会被突然出现的敌人包围，所以必须在行进路上悄悄前行，以避开敌人的陷阱。游戏将会以即时战斗模式展开，显得更加有紧凑感。

多个职业选择

玩家可以在多个职业中挑选自己喜欢的职业，魔法师拥有极高的远程攻击力，但自身保护实在太弱，而战士各项属性平均，是一个很适合新手上手选择的职业。当然，游戏进行到后期，难度会越来越高，这时，战士就没法体现自己的优势，所以玩家在开始一定要考虑好自己的职业，以免到后期重新转职，浪费自己的游戏时间。

本作会和前两部作品有点相似，但会简化前作一些比较复杂的设计，比如操作和魔法方面。虽然这是一个讲述英雄冒险的故事，但玩家需要与NPC组队以获得他们的帮助，顺利在游戏中通关。



本作的城市设定有些阴暗



城堡中的战斗

编辑：大尾巴太狼 美编：哈秋

CRYSIS2



2012不再遥远！末日之战2

近日美商艺电和开发《末日之战》的欧洲独立游戏工作室Crytek Gmbh，共同宣布了《末日之战2》游戏整体开发已经接近尾声，开始进入测试阶段，有望在2011年的3月22日发售。在发布会上，制作小组展示了不少游戏截图，为我们描绘了一个近未来的纷争世界。

第一人称射击	发售日期 2011年3月22日	推荐人群：每天脑补拯救世界剧情的玩家	期待度 B
	未来射击	游戏公司 Electronic Arts	英文名称 CRYSIS2







游戏史上最难的射击游戏

在《末日之战2》中，纽约正在受到一些来自外星球的生物攻击，它们拥有超越人类的智慧、惊人的感知能力和威力巨大的武器，在游戏难度日益降低的今天，这样的敌人在同类的作品中很少出现，无疑会成为玩家在第一人称射击游戏中最具挑战性的对手。玩家将会出现在一个废墟中，必须多次评估他们所面临的状况以生存在这个战火都市，并且利用手中的武器来拯救纽约。

外星生物入侵

此次，外星生物做好了万全的准备，凭借着更高科技的侵略武器重返地球，力图一举占领地球，全面摧毁人类。在纽约市的街头，到处都是令人恐惧的外星侵略者，把致命的病毒瘟疫感染给这个城市中的人类。当玩家进入纽约市时，整个公共系统已经完全瘫痪，道路和摩天大楼都面目全非，遍布着战火燃烧后的废墟。玩家所扮演的士兵会配备从没有见过的高科技武器，身穿纳米二代装备，拯救人类度过这次死亡风暴。

特别版本=骗钱版本？

本作将额外发售2个特别版本：限量版和纳米版。每一种都有自己独有的特色，限量版将提供能够提早取得5种预设的筹载装备的额外经验、用于混淆对手的SCAR全息影像诱饵用于混淆对手、增添个人风格的SCAR武器涂装、独一无二的白金狗牌。而纳米版就更加特殊，其是为狂热的《末日之战》粉丝所设计，将以铁盒包装，赠送一只28公分高的男主角人偶和一本以纳米生化武器为灵感的绘本。



玩家会以抢滩登陆出场



这次的游戏界面十分友好

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：大尾巴大狼 美编：哈秋



XCOM
1950？外星人？

一部堪称奇怪的作品

随着科技越来越发达，人类发现外星生物的可能也越来越大，前几天NASA很郑重其事的公布了一个31岁的黑洞存在，放了那些以为会有外星人入侵地球的人一个大鸽子。但是不断出现的不明飞行物似乎都告诉我们，在不为人知的太空，有许多科技极端发达的文明存在。那么在半个世纪之前，会不会就已经有外星人来到我们的星球呢？《XCOM》讲述的就是这样一个故事。

第一人称射击	发售日期 2011年春	推荐人群：沉迷于外星生物历史研究的玩家	期待度 B
	外星人入侵	游戏公司 2K Games	英文名称 XCOM



四分五裂的尸体



调查尸体在游戏中很重要



本作BOSS还算像人

完全不同的游戏类型

《XCOM》原本为一款回合制策略游戏，而最新的作品则更改为了悬疑风格的第一人称射击游戏。游戏将围绕着对抗外星人入侵与管理个人防御基地为主，并且会大量运用组队模式。

新作时间设定在1950年代，描述地球遭不明生物的入侵，玩家必须尽快找出外星生物的踪迹，消灭它们，阻止地球的毁灭。本作的外星生物类似沥青状的史莱姆，这些生物可以吸收人类，玩家可以运用结合科幻风格的武器，来打倒这些不速之客。



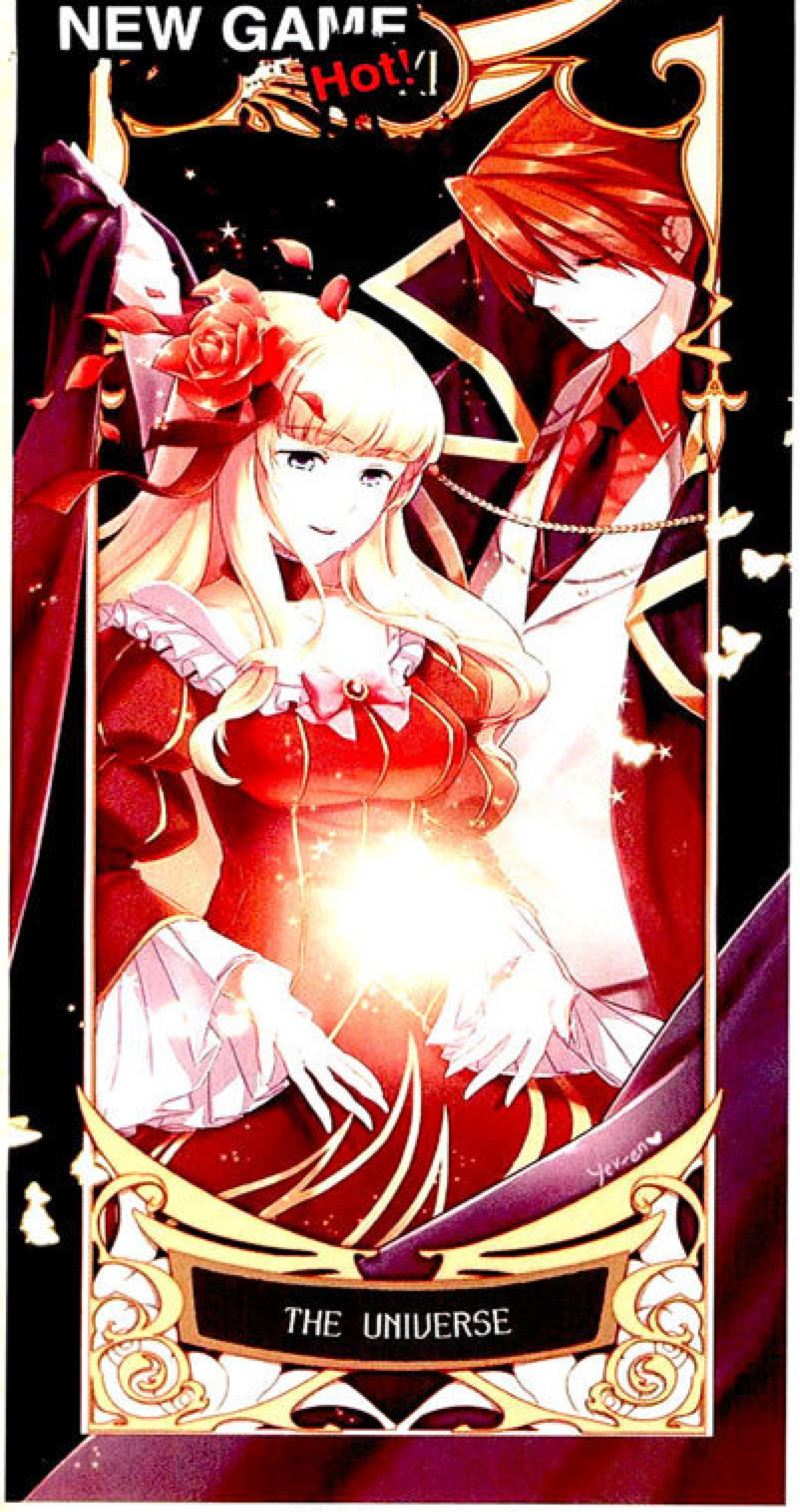
不知道手枪对这东西有用吗？

电攻百科 2K Games

2K games旗下有多家游戏工作室专注于原创游戏开发，主要的作品有Civilization4（文明4），RailRoads（铁路大亨），BioShock（生化奇兵）等等。2K Games的体育游戏种类繁多，主要有NBA篮球，MLB棒球，NHL冰球，TopSpin网球等。除了自主开发原创游戏外，2K Games也代理发行了很多AAA级的游戏，如：掠食者，上古卷轴4，幽灵骑士，地牢围攻2，黑暗……

新作前瞻 NEW GAME Hot!

编辑：大尾巴太狼
美编：哈秋



龙骑士再发新作

创造了无数文字冒险游戏经典的龙骑士大人，这次在C79之前倒是十分安静，没有公布任何新游戏的消息，这让许多玩家感到不安，以为他遇到创造瓶颈。小编这次在网上乱逛时，无意中点开了龙骑士的官方网站，才知道他会有一款新的游戏在C79上发售。



出场人物一个不少

黄金之乡杀意四起
海猫鸣泣之时 翼

文字冒险	发售日期 2010年12月31日	推荐人群：系列作品支持者，死宅	期待度 A
	龙骑士力作	游戏公司 07expansion	



贝阿朵里切再现

EP7之后的期待

整个《翼》时间将会跟随在EP7之后，为了这些财宝而勾心斗角的人们，突然收到到了来自“魔女”的可疑信件，原本应该只有18个人的岛上，竟然还存在着第19个人？不断出现的残酷杀人事件，留在现场的无法解开的谜团。接下来究竟谁会死去，谁能活下来，或是所有人都会被杀？犯人就在这18人中间么，还是那个神秘的“魔女”？





这种风格似曾相识

本格派推理风格

整部游戏将仍然保留龙骑士的系列作品，本格派的推理风格将会是游戏的重点，一切事实都将会以红字出现在提示中，玩家将通过这些红字和看到的事实来推翻“魔女存在于世界”这个命题。游戏难度将比EP7提升很多，剧情也会相对前作更加“扯”，当然，这都是为了玩家能够在通往黄金之乡的路上体验更多的乐趣。

系列作品名字中的海猫是一种排他的动物，为了占领领地，时常发生同伴间的撕咬，直到对手逃窜才宣告战争完结。交配后的海猫更是不容其他海猫侵犯，哪怕是有其他幼仔不小心落入自家领地，也会毫不留情的将它啄死。而游戏取名《海猫鸣泣之时》，除了因为六轩岛18名成员的获救要等到暴风雨过后海猫再度鸣泣之时，也代表着家族纷争和领地占领。



萌妹子是这部游戏的重点



血战苏联，保卫斯大林格勒

红色管弦乐队2：斯大林格勒英雄

第一人称射击	发售日期 2011年春	推荐人群：红色经典玩家	期待度 B
	史实战争	游戏公司 1C Company	英文名称 Heros of Stalingrad

虚幻3引擎大作

游戏开发小组Tripwire Interactive近日通过他们的网站透露了旗下FPS游戏《红色管弦乐队2：斯大林格勒英雄》的制作已经接近尾声，并且放出了一个预告片“决不投降（Never Surrender）”。预告片中富含血腥成分，预示着这部游戏的评级将不会太低。

本作采用了虚幻3游戏引擎开发，但是游戏画面没有想象中华丽，估计是他们把所有开发的精力都留到士兵的动作和表情上去，这从预告片中逼真的士兵身上就能看出。

二战中的经典战役

游戏的年代背景设定在1942年7月至1943年2月，这段时间世界上发生了一场著名的战役——“斯大林格勒保卫战”，那段时间的斯大林格勒类似于一个人间炼狱，短短的7个月时间里，共有200万人战亡。玩家在游戏中可以选择二次世界大战中的苏联或者德国阵营来体验绞肉机般的战场。


此为斯大林格勒市中心




人物栩栩如生

全新的游戏模式

游戏的年代背景设定在1942年7月至1943年2月，这段时间世界上发生了一场著名的战役——“斯大林格勒保卫战”，那段时间的斯大林格勒类似于一个人间炼狱，短短的7个月时间里，共有200万人战亡。玩家在游戏为玩家设置了一个类似于军队军衔晋升系统，通过出色的战争数据和达成成就，玩家就能升级自己在队伍中的级别，并获得各种各样的勋章。在达到一定条件之后，玩家会获得一个“战斗英雄”的称号。


驾驶坦克


广阔的战争环境

本作还将出现一个多人模式，玩家通过这个模式，可以和朋友一起并肩在斯大林格勒中战斗。并且，游戏还能设定二次大战的各大战役与电脑进行对抗。游戏中玩家需要对全队的进攻策略做出判断，指挥部队以控制战场的节奏。

通过虚幻3引擎的强大运算能力，第二次世界大战的转折战役被真实模拟，各种真实的弹道模拟、呼吸晃动、真实后坐力都将会在游戏过程中一一呈现。



最高通缉犯速成法

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

极品飞车：热力追踪3 关卡有哪些积分

综合评分	9
画面	9
操作	9
耐玩	9
音效	8
创意	9
用心	9

小编评语

这是我第二次买《极品飞车》的正版，第一次在十年前为了能在家操练，然后去网吧战胜朋友；这一次我是为了联网将自己的极品“生涯”里的经历和大家分享。非常有诚意的一款作品，绝对不会让大家失望。

键位编辑推荐设定

油门：W
刹车：S
左转：左
右转：右
手刹：空格
氮气增压：左边Shift

赛车游戏不比CS，另一只手不用握着鼠标，如果把一些常用的键位，比如前后左右，都放在一边，会压力很大，再加上这次还有很多技能需要使用。

变换视觉角度：C
摄影机左转：DEL
摄影机右转：PGDN
摄影机向上：HOME
摄影机向下：END
照片模式：上升摄影机：A
照片模式：下降摄影机：Z

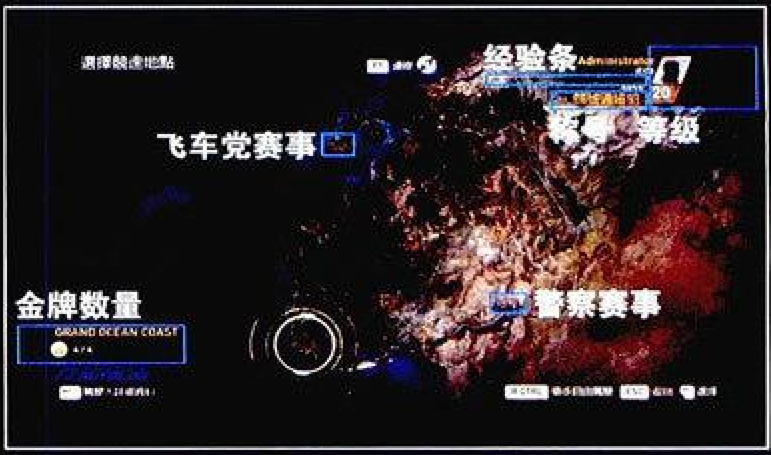
建议以第三人称视角来开车，如果选择第一人称，很难把握漂移时机

EMP：1
钉刺带：2
干扰器/路障：3
涡轮/直升机支援：4
车灯：前
警报器：后
引擎：I
下一首歌：M
截图：P


没玩过马里奥赛车的，玩玩跑跑卡丁车也行

在赛车的过程中使用道具给对手增加麻烦，怎么看怎么像是马里奥赛车，但借鉴到现实赛车游戏里还是第一次。

界面图解







PDF过刊杂志收藏购买微信：bywz880828

编辑：sky　美编：小米

提速打油诗

1 直路勤用氮

弯路多漂移 2

3 常看小地图

氮气手不离 4

1 在直路使用氮气增压配合后期的道具涡轮加速，也就是无限氮气增压，绝对能在直道上拉开距离。

2 漂移简单的步骤就是（左转为例），左转-松油门手刹-车头快要偏向圆心时右转-加油门-氮气增压。（这款游戏漂移很简单，个人喜欢不用手刹，具体图解已经在以前做过攻略，这里就不多说，自行体会一定能领悟）

3 如果你地图不熟悉，请多看小地图，否则碰到弯道，漂移晚了就糟了，而且小地图里还能发现小路。

4 右边氮气增压槽根本不用看，只要记住随时都想着用氮气，直路是，漂移也是，千万别满了都不用。

金牌积分

在比赛中取得第一或者耗时最短就能拿到金牌，每一阶段的金牌积分都不同，对手越难对付，积分越高。



陷阱积分

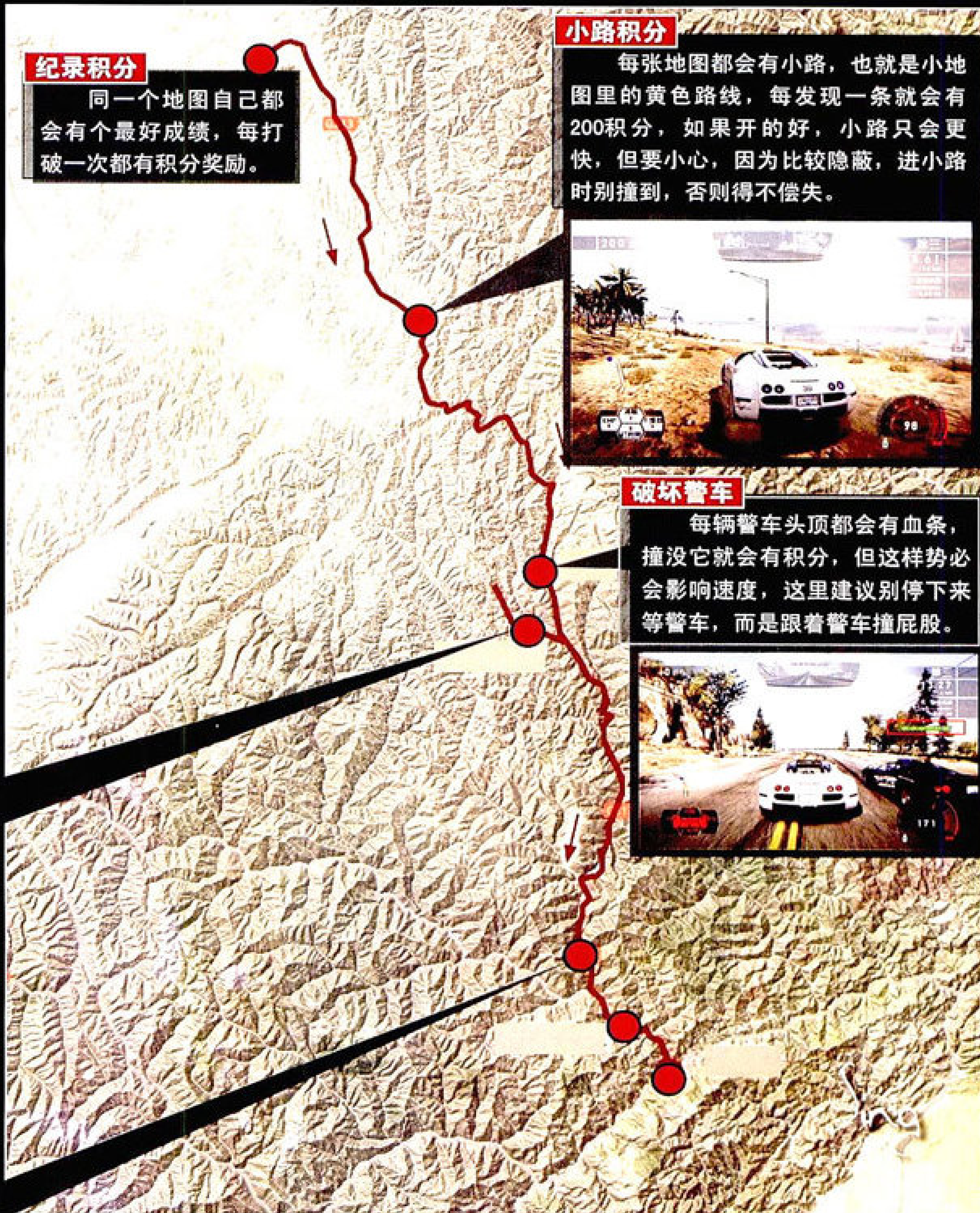
放置陷阱每成功一次都会有积分奖励，数量有限，一个都别浪费，当然也要注意对手的陷阱，会有提示。





最高通缉犯速成路线

要想成为最高通缉犯也就是等级升到20，速成也就是每一关获得的积分足够多，所以速成法说白了就是教你如何在每一关拿到能够拿的所有分数。



纪录积分

同一个地图自己都会有个最好成绩，每打破一次都有积分奖励。

小路积分

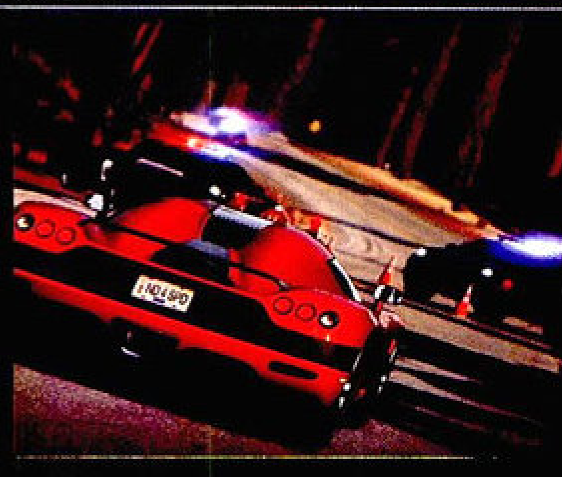
每张地图都会有小路，也就是小地图里的黄色路线，每发现一条就会有200积分，如果开的好，小路只会更快，但要小心，因为比较隐蔽，进小路时别撞到，否则得不偿失。

破坏警车

每辆警车头顶都会有血条，撞没它就会有积分，但这样势必会影响速度，这里建议别停下来等警车，而是跟着警车撞屁股。

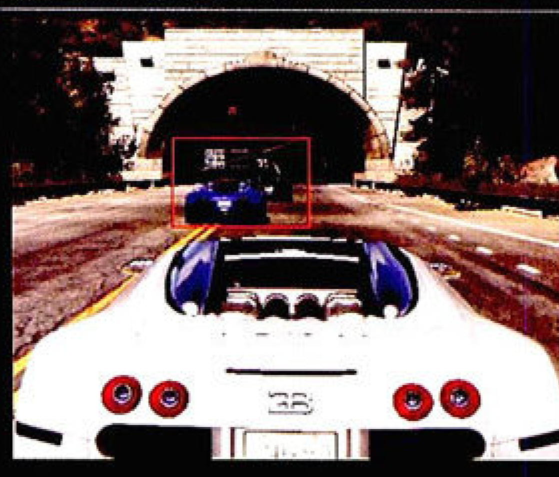
路障积分

警察会设置路障，而整条路障只留一个口子，成功穿越就能拿到积分，否则就会撞毁耽误时间。



超越积分

每个对手头顶都会显示他们所处的排位，超越一个就能拿到相应积分，例如超越第二拿20，超越第五拿30，以此类推。





詹姆斯邦德007：血石上手攻略

综合评分	5.5
画面	5
剧情	5
音效	7.5
创新性	5
游戏性	6
适合人群	007铁杆粉丝
综合评价	

电影改编的系列游戏向来得不到大众玩家的青睐，这款游戏同样也是这样，稍显头晕的3D画面、过分简单的操作和极少量的剧情提示都为这部游戏减分不少。

破产的米高梅

经常阅读报纸的玩家肯定已经知道，拥有007这个金字招牌的米高梅电影公司已经在2010年11月3日的早晨宣布破产。如果之后的公司重组计划失败，那么我们就很有可能再也看不到英国情报机构军情六处的特工——詹姆斯·邦德了。



我们还能看到这只狮子吗？


丹尼尔·克雷格


还算不错的打斗

从最早的肖恩·康纳利到如今的丹尼尔·克雷格，007已经经历了6任主演。本作获得了第六任007扮演者授权，使得游戏可以使用他的相貌和声音。但是，和丹尼尔·克雷格大受争议的演出风格一样，本作在一上市之后就受到了各大游戏媒体的争论。

中庸之作

可能由于游戏的难度不是太高，所以本作并没有为玩家准备教学关卡，而是直接进入游戏的剧情，这在一定程度上会使得进行游戏的开始时候变得有些困难。游戏会提供一把Walther P99作为詹姆斯·邦德的常备武器，其良好的准确度和装有消音器的枪管都为玩家的潜入战斗提供了保证。

上手攻略

进入游戏后，玩家会先出现在一个豪华油轮上，“W、S、A、D”分别控制邦德的前进，后退，左移和右移。并且可以通过鼠标来控制方向。由于本作没有视角锁定功能，所以玩家需要时常按下“C”键来固定视角，以防止没有发现敌人，而突然进入战斗。

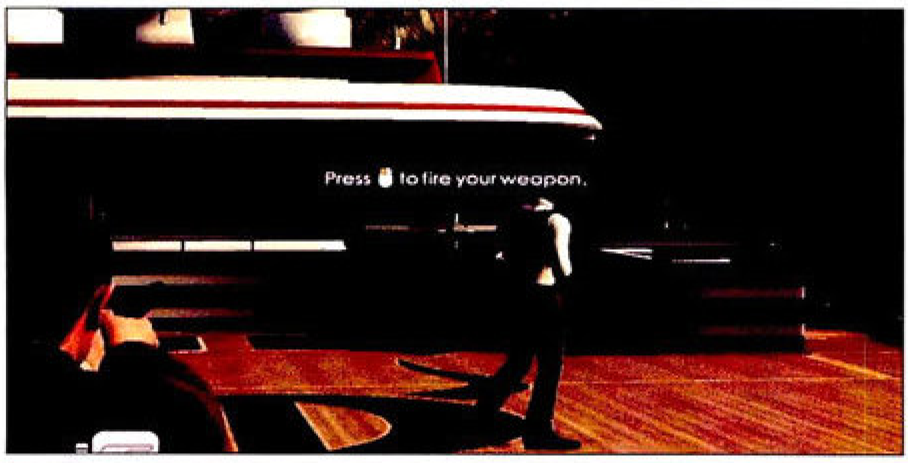
游戏为玩家提供了很好的掩体功能，无论是沙发还是墙壁，只要靠近它们，系统就会提示玩家按下“空格”键以利用掩体来保护自己不受攻击。如何更好的选择掩体使得更少受到敌人的攻击，并且还击路线不受阻碍是这部游戏为数不多的玩点。

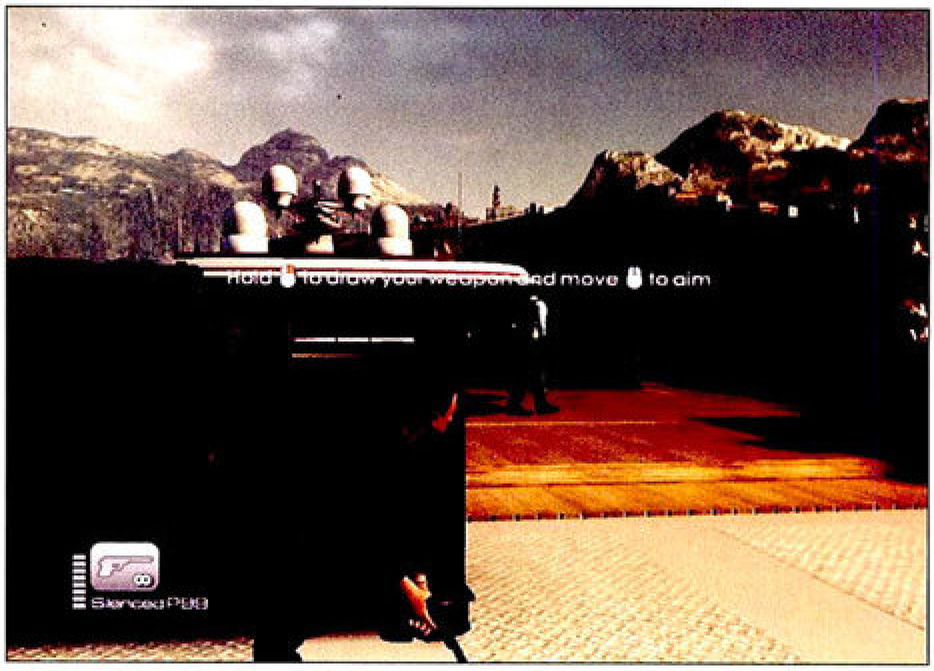


编辑：大尾巴太狼　　美编：小米



在游戏中，玩家还可以经常按下“1”键，启用GPRS导航模式，在这个模式中，玩家可以看到下个检查点的位置、敌人所处方位、和玩家在此刻需要到哪里采取行动。这个功能在此类游戏中十分重要，本作场景十分庞大，经常会在地图中迷路，这个功能极大的节约了游戏的时间，不得不说，这样一个设计即符合了詹姆斯·邦德高科技潜入作战的原型，又为游戏添加了一个亮点。





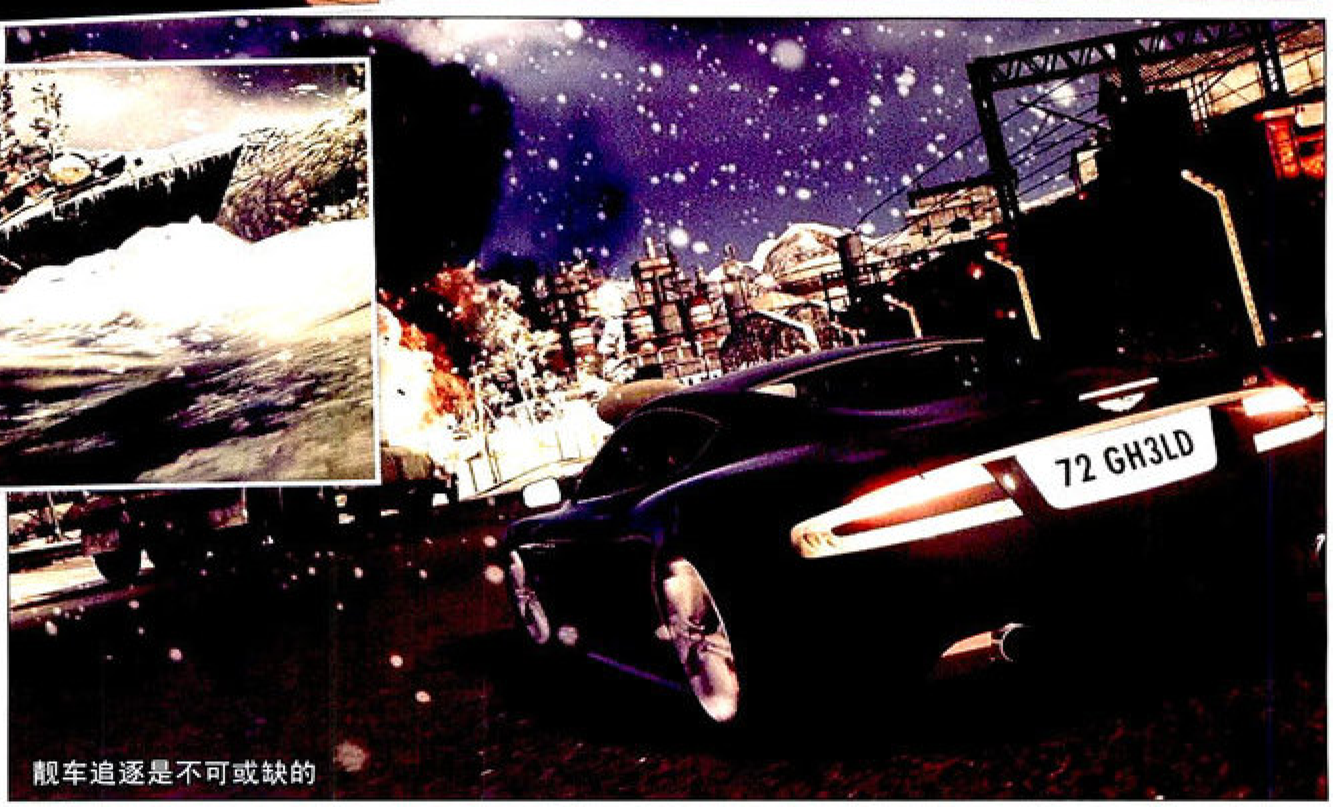
本作敌人的AI不是特别高，所有的行动路线都是设计好的，但他们会利用掩体进行躲避，如果玩家在掩体后，普通的鼠标右键攻击只是漫无目的的回射，

当按住右键后，玩家会从掩体后探出头，这时的射击拥有很高的准确率，可以有效的击杀敌人。









靓车追逐是不可或缺的

而且游戏中玩家的生命力极其顽强，甚至你要怀疑游戏是不是有死亡这个设定存在，推荐玩家一开始就用困难难度进行游戏，这样才能体验游戏的乐趣（最高难度是需要通关一次后才能开启的，我十分怀疑是不是有人会把这游戏玩两遍）。



两个世界 双倍失望

综合评分	7
画面	8
音乐	7
系统	7
操作	6
打击感	5

综合评价

游戏没有达到原本宣扬的特点，适合实在喜欢欧美RPG到不行以及闲到无聊的玩家。

这个游戏在发售前，某猫记得做过一次还是两次的新作关注，游戏中提到很多设计都让我作为角色扮演迷十分的喜欢，所以游戏以发售就毫不犹豫的承接了评测的工作。不过——结果实在是让我怀着这样那样的失望，其他所提到的种种要素并没有说过的那么完美不说，单单打斗方面就实在是软绵无力的让我觉得没想法，就算接上手柄后的震动感也没办法解决这个问题，就算是RPG游戏也不需要将战斗部分水分成这样吧。而其他方面的表现也只能说中规中规，还有一点要提的那就是游戏的bug不算少，所以玩的时候要养成多存档的习惯。



操作



1 经验条，也就是你升级所需要的数值。

2 接受的任务，以后接到各类主线和支线任务你可以去任务书中查看。

3 地图，会显示当前的任务地点以及要去的目标。

4 地点距离，默认的是根据你当前任务来显示的，你也可以在地图上设置地点来显示。不过要小心，有些人物是有楼层关系的，所以当你发觉你站得地点此数字已经很小了，但是没有看见目标时，可能他在楼上或者楼下。

5 物品栏，会显示当前使用的物品以及使用这些物品的快捷键。在使用键盘或者手柄时会有一些不同。

6 生命状态：红色的是生命值而蓝色的便是魔法值，黄色的是耐力值当奔跑的时候会产生消耗。

游戏中有一个表示人物走路状态的按键，在站立状态按下此键人物便会进入缓步行走的状态，但是当你正在走动的时候按下去便会快速奔跑，并消耗耐力值。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

战斗对决

因为是RPG游戏，所以战斗操作还是比较简单的。装备武器后，在攻击时要先将人物切换成攻击状态，这样就会拿起自己的武器与敌人对峙，战斗的方法基本就是在敌人没有防御的时候猛按攻击键。但是高级的敌人也不会一味的被你打，这样你就要用好反击，所谓反击就就在防御住敌人的攻击后在敌人连击结束之末马上按键攻击反击。

还有一个就是有些敌人会严密防守，并在其攻击后马上施予反击，这是你就要使用重击先打破敌人的防御，然后在施加攻击，不过用这招的时候要小心。重击的自身硬直较大，不要贸然使用而被敌人攻击。



反击：数量运用这个技巧在一对一的战斗中十分的有用。



重击：对于防御姿势的敌人可以瞬间破防。

刺客暗杀

游戏中的刺客攻击还是十分有用的，可以瞬间解决杂兵，在序章脱出地牢后，女刺客便会教你初步的刺客技能并送你一把小刀。使用的方法则是装备小刀后启动缓速前行的状态，然后慢慢的接近敌人背后，不过要小心敌人也会有一个警觉范围，被发现后就只能硬上了。靠近敌人背后并且出现攻击按键指示后就可以直接上去一击必杀。并且声音很小，只要不是太近的敌人都不会发觉，可以继续刺杀。



刺杀：悄悄接近敌人背后，没有被发觉的话，便可以完成秒杀。

远程攻击

弓箭射击起来比较简单，装备武器后进入战斗姿态，然后按住攻击键便会自动瞄准以及畜力，但中间变成圆圈时攻击力最大同时命中率也最高。

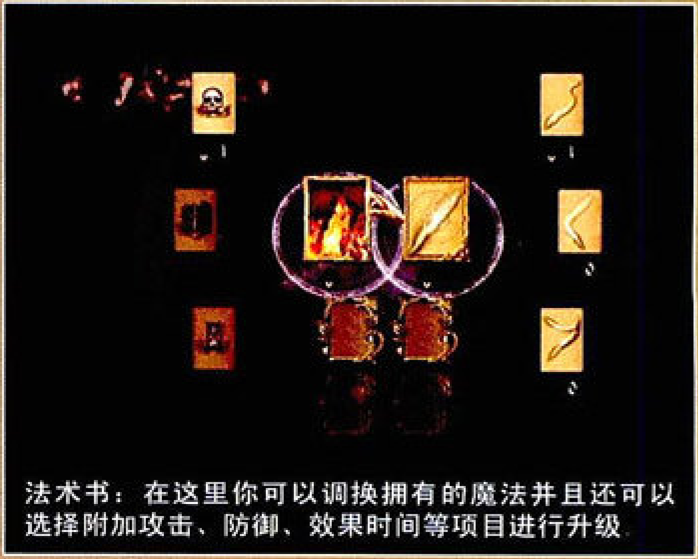
弓箭手的优点在于可以一次同时攻击多个目标。首先按键进入瞄准模式，然后移动鼠标选择目标或者使用键盘快捷键。选定之后再按鼠标左键即可同时射出2个箭杀伤对手。但是这个模式一般情况下比较适用于处于静态的敌人。



远程攻击：虽然弓箭不如枪械，不过本作的弓箭射击实在太软绵无力点了吧。

魔法修炼

魔法是需要你在序章修行后获得的，和其他攻击一样，你想要装备武器——法杖。然后按住攻击键便会自动对准目标，并且会出现一个圆形的吟唱条，变成圆圈后便可以发射魔法，一开始初期的时候你可以拥有远程的火球术以及群攻的火爆术。在游戏中你还会捡到拥有其他效果的各类法术，同时敌人也会有不同效果的防御以及免疫，要注意选择对应的魔法。



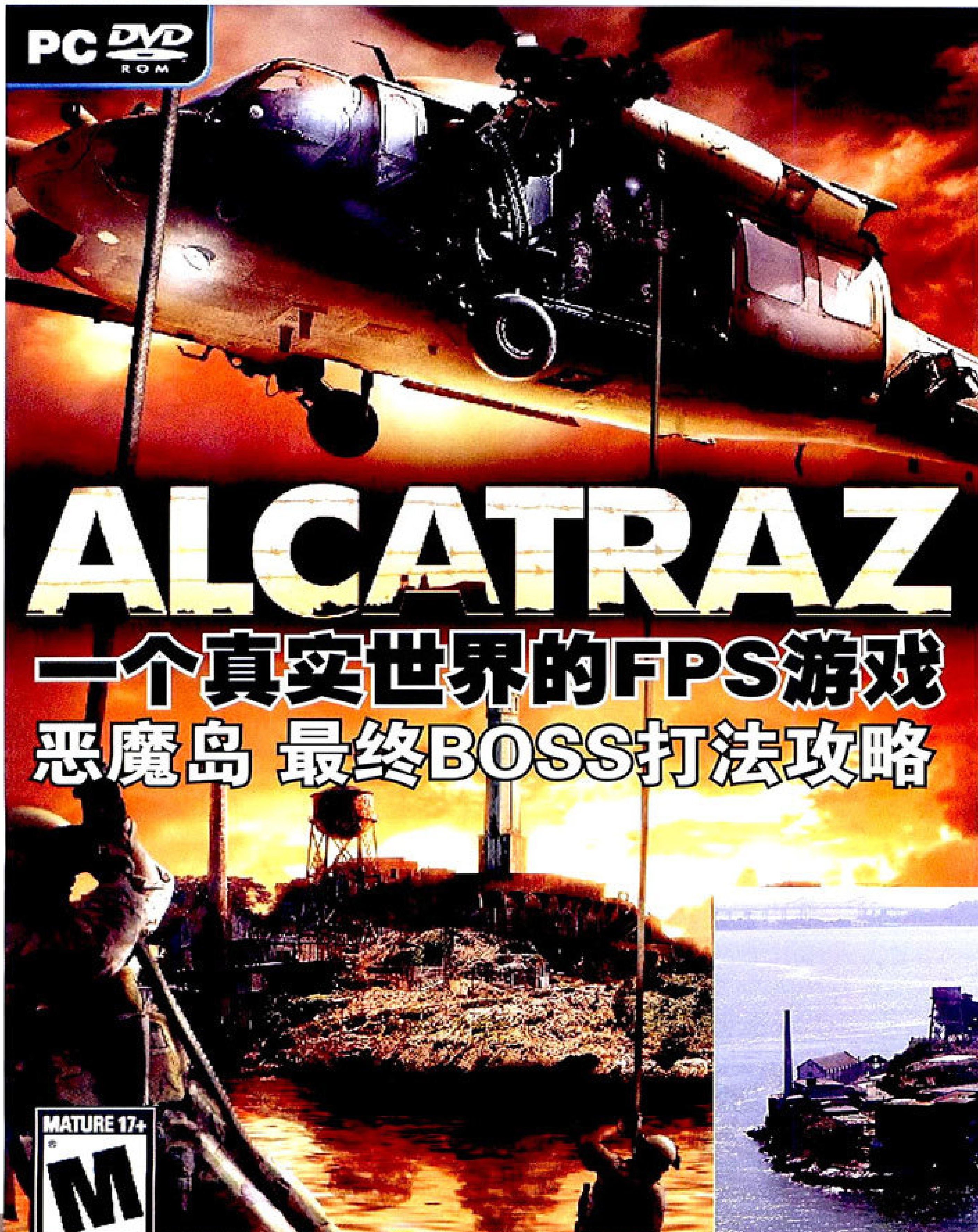
法术书：在这里你可以调换拥有的魔法并且还可以选择附加攻击、防御、效果时间等项目进行升级

技能属性

此游戏的技能属性方面还是相当丰富的，人物并没有职业之分，而是根据你本身的属性加点变换出各方面的战斗专长和战斗风格的。每次升级后你都会获得一定的点数加到属性或者技能上。不过由于技能的数量实在过于庞大，在这里只能简单的介绍一下。



耐力： 增加人物的HP以及背包负重。
力量： 增加近战的伤害。
远程： 增加远程伤害。
智慧： 增加法力值以及法术的伤害。
战斗： 人物武器相关的的技能，主要有减少自身防御后的受伤、将敌人致盲、增加攻击的致命一击率、以及各类攻击的附加伤害等等。
远程： 和弓箭相关的技能，主要是增加狙击模式中的锁定数量、拉弓的速度，远程伤害等等。
魔法： 各类魔法的专精以及增加魔法值上限和回复等等。
刺杀： 增加潜行的移动速度、刺杀的发动距离还有开锁、偷窃等能力。
锻造： 关系到装备的物品，以及物品的提升效果，想要强化武器的话就必须要升级。
人物状态： 人物本身的素质，增加各类抗性，以及生命恢复速度、体力体力上限等。



综合评分	6.5
画面	7.5
音效	8.5
创新	6
剧情	5
游戏性	6

适合人群 想当特种兵却体检不合格的玩家

综合评价 地图改编自现实中真实存在的恶魔岛，不过游戏地图就这么几个，翻来覆去的在那里打来打去，音效还算能够接受，画面贴图稍有些瑕疵。武器就这么几把。

潜入恶魔岛

恶魔岛（阿尔卡特拉斯岛）已被一伙全副武装的恐怖分子占领，据一些消息称他们现正窝藏在岛上的监狱旧址。但该武装份子目的目前尚不清楚。此事已被军方列为国家安全的重点威胁。玩家在游戏中将扮演一个在开展全面的军事进攻之前，被派去执行渗透任务的特种士兵。


真实存在的恶魔岛

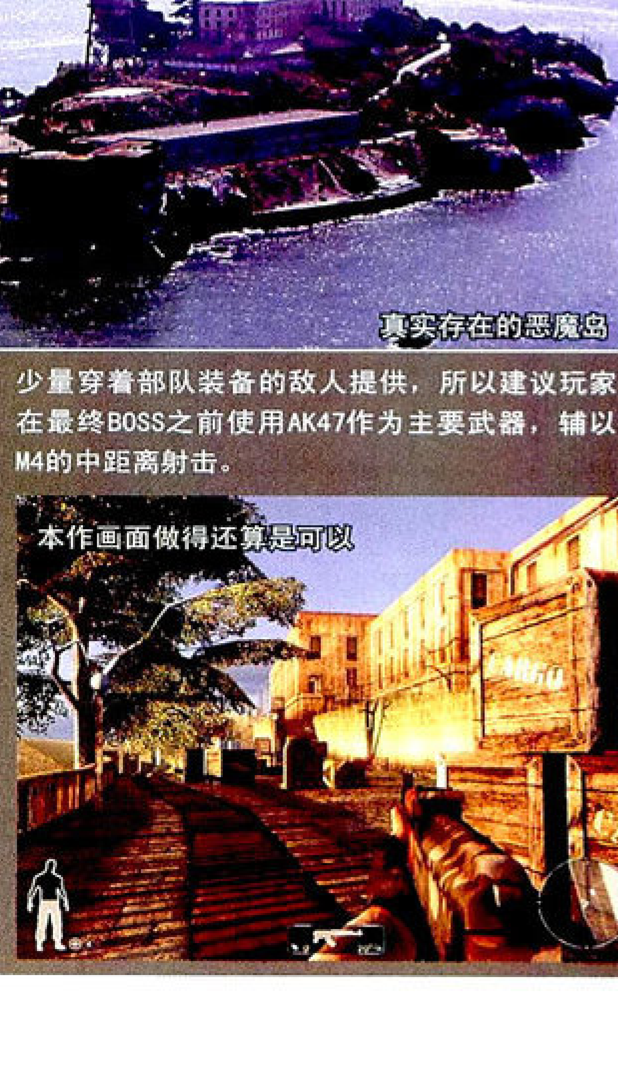
玩家在一开始会发现自己登陆在一个奇怪的岛屿，到处都有各式各样的防御工事。这时你的上级指挥官还认为你应该是悄悄的潜入恶魔岛，等过了不久，玩家就会发现自己完全是陷入了敌人的重围之中，游戏的全程玩家都是在边打边跑的状况下度过的。


本作画面做得还算是可以

简单的武器系统

游戏提供给玩家一个很简单的武器系统，主武器是一把M4，副武器没有（但是可以通过拾取敌人死后掉落在地上的AK47来获得），还会有一把狙击枪，由于本作的超快节奏，此枪只在一个关卡中有特定作用，在其他关卡中几乎没有出场的余地，最后差点忘了，玩家还会有一把形同鸡肋的GLOCK。在游戏的倒数第三个关卡，玩家如果仔细一点，会拣到一把巨型榴弹枪，此枪玩家小心保留，打最后的最终BOSS会有极大的用处。

整个游戏的弹药都是通过拾取敌人死后留下的武器获得，在这个土匪不拿把AK都不好意思出来混的年代，玩家M4的弹药补充只能依靠少量穿着部队装备的敌人提供，所以建议玩家在最终BOSS之前使用AK47作为主要武器，辅以M4的中距离射击。


本作画面做得还算是可以

编辑：大尾巴太狼 美编：哈秋

除了BOSS战，本作难度不高

本作的游戏难度不高，玩家扮演的特种士兵拥有极高的血量，而且枪管发热对子弹精度的影响并不大，可以尽情的使用扫射而不用弹子飞得荒枪走板，同时注意，游戏中M4配有瞄准镜，但是没有消音器，无论你怎么巧妙的射杀巡逻士兵，还是会被敌人发现，然后陷入一场恶战。而AK47的威力和准心相比M4都比较大，中远距离射击会有一定的几率射不中目标，但是其近距离的可怕威力，再考虑到游戏大多数都是接近战，所以，AK47是游戏武器的第一选择。

BOSS攻略详解



▲ 玩家在经过一段剧情动画后，会出现在图上所表示的地方，然后用最快的速度，冲到画了红圈的汽油桶旁，然后放开你的前后左右，只有使用Ctrl键来控制站立和蹲下来躲避敌人的攻击。



▲ 这时候玩家可以看到地上有一个敌人的头上会有血条，而天上飞着一架直升机，玩家可以躲在汽油桶后躲避攻击，本作没有子弹穿墙的设定，也不用担心看起来很薄的汽油桶被直升机的格林机关炮轰飞。但千万不要凭着自己皮躁肉厚就直接跳下去和BOSS对射，毕竟暴露在直升机的恐怖火力下，证明了这个游戏还是有玩家死亡这个设定的。



▲ 玩家会发现游戏的BOSS血量十分的厚实，但BOSS有时会蹲在一块地方动都不动，这时你就可以拿出一开始准备好的榴弹炮（小编刚刚拿到手的时候不知道他派什么用处，所以轰掉两发子弹），对着BOSS一阵狂轰，你会发现BOSS的血量有明显的下降，游戏一共可以拿到18发此枪的子弹，尽管其威力巨大，但还不足以射杀BOSS变态的血量，之后还需要玩家只用普通枪械对其射击。

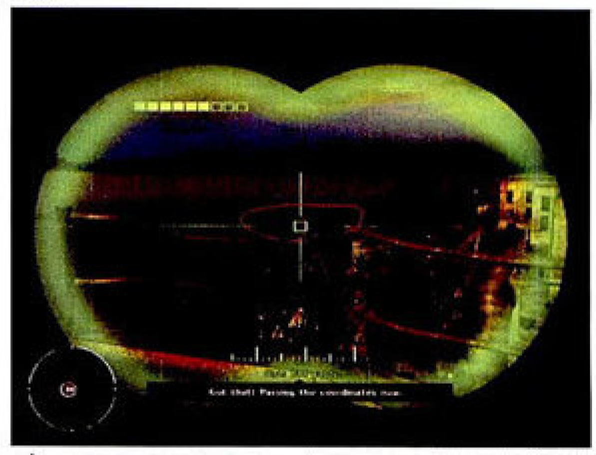




▲ 有时直升机会靠近BOSS，这时候玩家需要注意，BOSS会跳上直升机的垂下的梯子，此时需要玩家将BOSS打落绳梯。



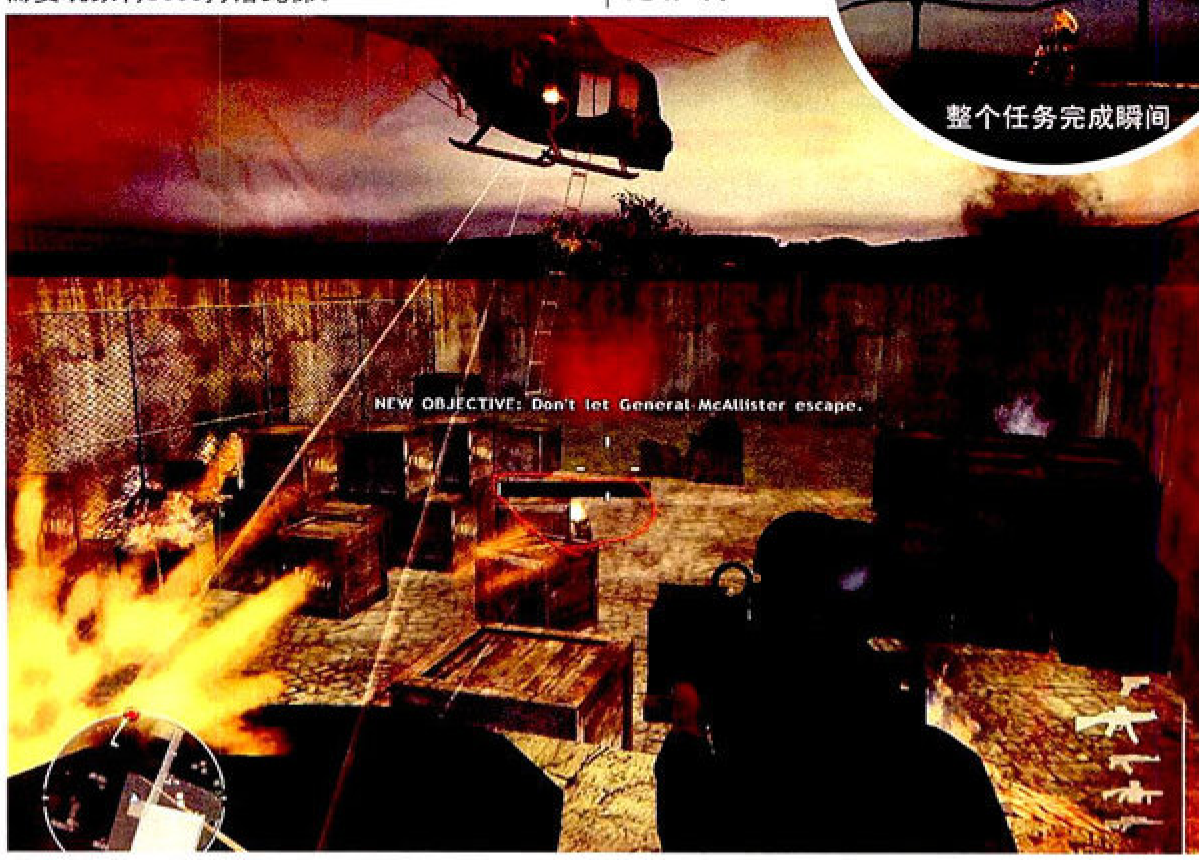
▲ 在射杀BOSS之后，游戏会插入一段动画，对话内容就是类似于BOSS临死关头突然醒悟，说出基地的内幕和幕后指使。还告诉玩家会有一部潜水艇载着幕后BOSS和最终武器离开，一旦让他们离开，世界就将陷入灾难之中的狗血桥段。



▲ 之后玩家会爬上一个高塔，用手上的望远镜去寻找潜水艇的所在，游戏这里设置了一个小难度。玩家一开始对着的是一块陆地，这时玩家只要向左边转120度左右就能找到潜水艇的位置，按下鼠标通知空中编队，就能开始欣赏片尾动画了。



整个任务完成瞬间



▲ 等到BOSS还剩下一点点血量的时候，BOSS不会再跳上绳梯，只会对玩家疯狂的攻击，玩家这时一定要找好掩体，还以攻击，建议榴弹炮最后留一到两发子弹，用在此时秒杀BOSS，因为这种状态的BOSS居然还有拥有奇异的回血功能，并且拥有疯狂的攻击配合了直升机的格林机关枪，使玩家很容易在此时Game Over。







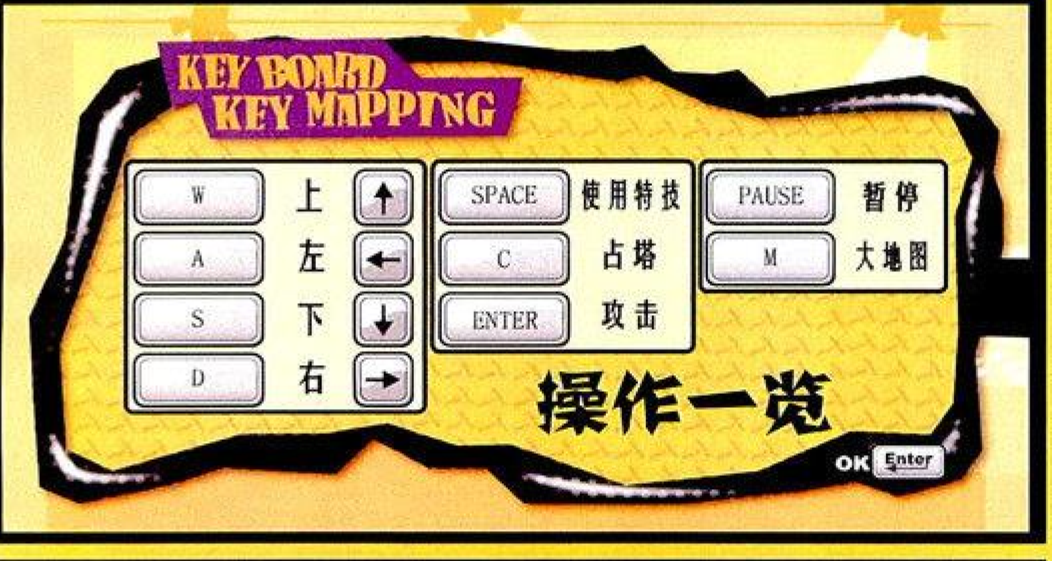


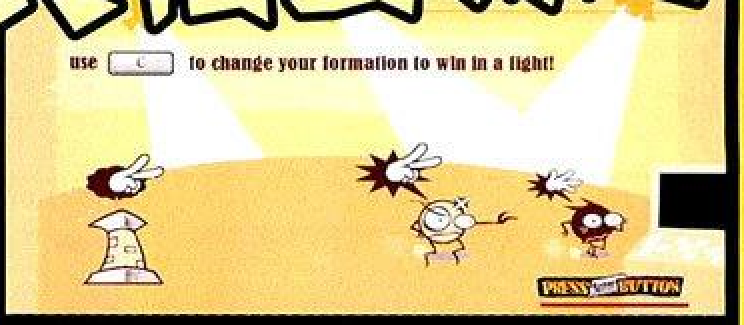
综合评分	7.8
画面	8
音效	8
操作	7.5
系统	7.5
游戏性	8

综合评价 颇具创意的一款作品，其独创玩法绝对有被山寨的价值。不过游戏细节处理的还不甚完美。

新纪元战争 世上无难事 只怕野球拳！

由Seed Studio推出的《新纪元战争（Epoch Wars）》是一款颇有特色的即时策略游戏。这款游戏说穿了就是几个怪人在一张大地图上抢塔、互K，而制胜的关键就是看谁在规定的时限内占最多的塔、K最多的人、拆最多的基地。有趣的是，游戏中K赢对手的关键居然是“野球拳”！





对着塔楼使用C键，改变自己的形态从而赢得战争

TIP 而除了通过占塔的方式来改变角色形态以外，还有一种办法同样可行，只不过代价大了一点，那就是当你操纵的角色被敌人击败后，可以在重生阶段选择自己的形态。

利用野球拳击败对手

野球拳的玩法，想必人人都懂，简单地说，就是布克石头、石头克剪子、剪子克布。而在《新纪元战争》中，无论是玩家操纵的怪人还是你的对手身上都有“石头、剪子或布”的标志，用游戏里的话来说，就是各有各的形态（Formation）。而能否K得过对手就看你的形态是否克制对方的了。其具体规则如下：

●若形态相克制，就能无损击溃对手。

●若形态和对方相同，对敌人的攻击效果会有所减弱且会遭到对手伤害。

●若形态被对方克制，则无法对敌人造成伤害且会遭到敌人的强力攻击。

需要注意的是，无论玩家还是敌人的形态都不是一层不变的。事实上，你可以通过占领游戏中的塔楼，来更换头顶的石头、剪子、布。游戏中的塔楼和角色一样也有三种形态，你只需在塔楼附近使用C键，就能将塔楼的形态转移到自己身上（若塔楼不属于你的阵营，就要花一点占塔时间将塔楼转化到己方阵营）。不过游戏中的NPC也懂得利用占塔的方式来改变形态。

顺道一提，这款游戏在攻击敌人时一定要面朝对方，有时只是稍稍侧对敌人，就会令你的角色视攻击指令如无物。不得不说，这个操作感常让人感到无力。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：小P羊 美编：哈秋

怪人们各有怪招

之前就已经说过，《新纪元战争》实际上就是一群怪人的野球拳大战。不过，游戏的乐趣可不只是占塔和野球拳。你还能充分发挥怪人们的特技来构陷对手！

提到这一点就不得不好好介绍《新纪元战争》中的怪人们了，这五个古怪的家伙各有不同的属性特点和成名绝技。虽然它们的特技并不能对敌人造成伤害，却能非常有效地牵制住对手或保存自己的实力。

特技：炸弹 Emperor Bomb

移动速度	缓慢	生命值	高
基地生命值	低		

使用该特技后，角色会在脚下安置一个定时炸弹，几秒钟后，炸弹引爆的冲击波会把一定范围内的敌人击飞并击晕个几秒钟。



特技：隐形 Neolithica

移动速度	中等	生命值	中等
基地生命值	低		

使用该特技后，角色将隐形一段时间，从而让敌人放弃追击。需要注意的是，在多人对抗模式下，即便隐形也可能被对手或其特技击中。



特技：虫洞 Graemin

移动速度	中等	生命值	中等
基地生命值	低		

使用该特技后，在技能作用范围内的敌人会在一定时间中被变成绵羊。



特技：地震波 Varanus

移动速度	高	生命值	高
基地生命值	低		

使用该特技后，技能作用范围内的敌人会在一定时间内受到缓速效果，难以移动。



特技：焰爆 Phytas

移动速度	高	生命值	中等
基地生命值	低		

使用该特技后，在较大范围内召唤出闪电击中并麻痹对手。



TIP 使用特技会消耗角色大量的MP值。当用好特技后，你需要等待MP值恢复，才能再次使用特技。不过游戏中的角色可以升级，升级后，角色的MP上限或许会有所提高吧。

互拆基地很有乐趣

说起来，沿途抢占塔楼和狠K对手不过是《新纪元战争》的初级玩法。在游戏的后继关卡中，玩家还将遇到拆毁敌人主基地的任务！而游戏中拆除对手基地的玩法也相当独特。

以Emperor Bomb这个角色为例，当接到拆毁敌方建筑的任务时，你可以从己方塔楼处收集到弹药，这些被你带走的炸弹会紧紧地跟随在角色身后。有趣的是，当身后的弹药达到一定数量后，它们还会自行组合、升级！你的下一步目标就是摸进敌人的老巢，同样利用占塔的方式按C键引爆炸弹啦！当然，你在攻击对手家的基地的同时，对手也会摸到你的老巢还以颜色，这时候就看谁的速度更快了。

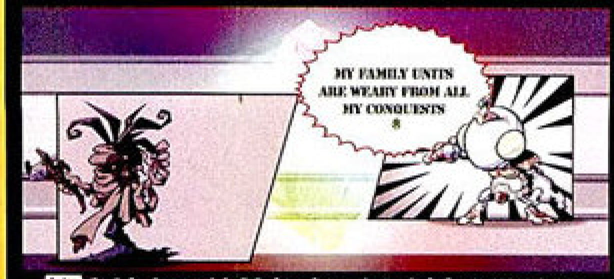

沿途收集的小地雷居然组装成了导弹


一通爆炸瞬间秒掉对方基地的半管血

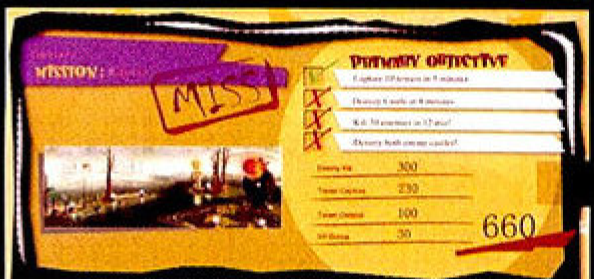
而时间，也是这款游戏不可忽视的一点。在《新纪元战争》的单人关卡中，往往有两个以上的任务有待玩家解决。你不仅要留意画面上方的时钟，也要注意每个任务的时间限制。

以“堡垒（Fortress）”大关的“还击（Riposte）”关卡为例，整个关卡共有四个任务，分别是在5分钟内占领10座塔楼、在8分钟内摧毁敌方的一座城堡、在12分钟内击杀30个敌人和在关卡限时内摧毁所有敌方城堡。由于游戏只显示通关倒计时（也没有任务追踪功能，查看任务时限），要是把这个时间错认为任务时限就会因为任务失败而无法通关。

毫无疑问，时限的设定的确让这款游戏的节奏更快，也给人更刺激的感觉。不过一想到你无法全情投入于游戏中，而是得分神出来算计每个任务的时间限制，让人有点无奈。



每个关卡开始前都有一通废话分散精力



没看好时间，居然任务超时了！

除了这些被介绍到的玩法以外，《新纪元战争》还支持多人联线的玩法。前提是，你得拥有GameSpy的ID，并且联网登陆自己的账号。鉴于这款游戏有诸多“有爱”的设定和各具特色的怪人角色，想必联线玩法会更加刺激有趣（说起来，国内的游戏开发者还真该学学老外们层出不穷的创意）。

最后一提，别看这款游戏不到600M，但是对硬件配置还是有一定要求的。你的电脑必须具备1G的内存，显卡也必须支持DirectX 9c，不然很有可能因为黑屏、卡机等问题同这款创意之作失之交臂。



阿汤攻略版

使命召唤7：黑色行动

CALL OF DUTY BLACK OPS

CIA情报之42台磁带机全收集

不知大家还记得在游戏4代和6代发布时，阿汤叔做的笔记本收集攻略吗？转眼间两三年过去，COD7出了，Intel的收集任务当然必不可少，可笔记本非但没有进化成IPAD，反而倒退回了磁带机。不过谁让故事是发生在60年代呢，那时候电脑都有两层楼那么高，哪来的笔记本？本次开发者略微简化了情报收集的程序，让每个关卡都拥有固定的3台磁带机，除了第三关“五角大楼”没有外，剩余的14关共有42台磁带机，而且每关收集完整后真的会有CIA机密情报透露哦！废话少说，让我们即刻进入磁带机全收集的图文攻略吧！



Intel未被发现前，所有CIA文件都是被屏蔽掉的



收集到Intel后，文字和照片都会显现

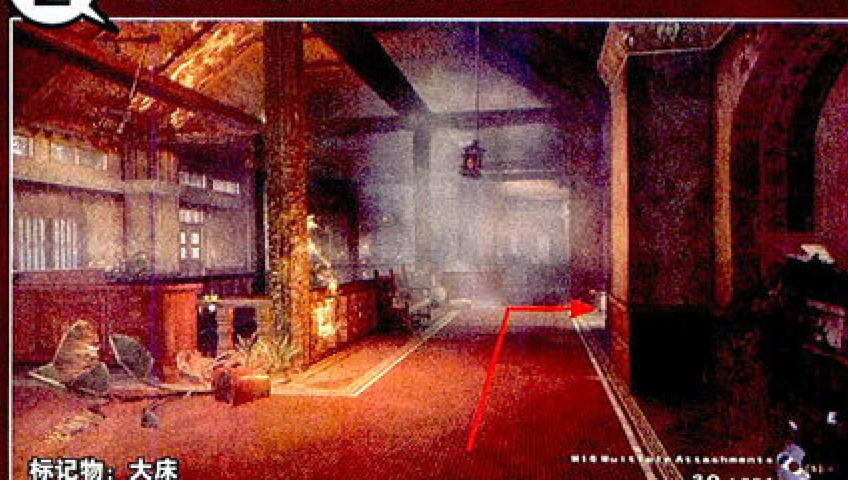
第一关

行动代号 40（Operation 40）

1 任务第二阶段，你用钩锁滑行下去后，进入第一个房间，进屋后正对面柜子上。


标记物：木箱、小车

2 杀死卡斯特罗替身后，出门穿过天井，来到一个二楼的走廊，右侧有大床的房间。


标记物：大床

3 来到最后的机库，登上运输机前，一个放有米格战斗机的机库内，左侧楼梯上。


标记物：米格战机

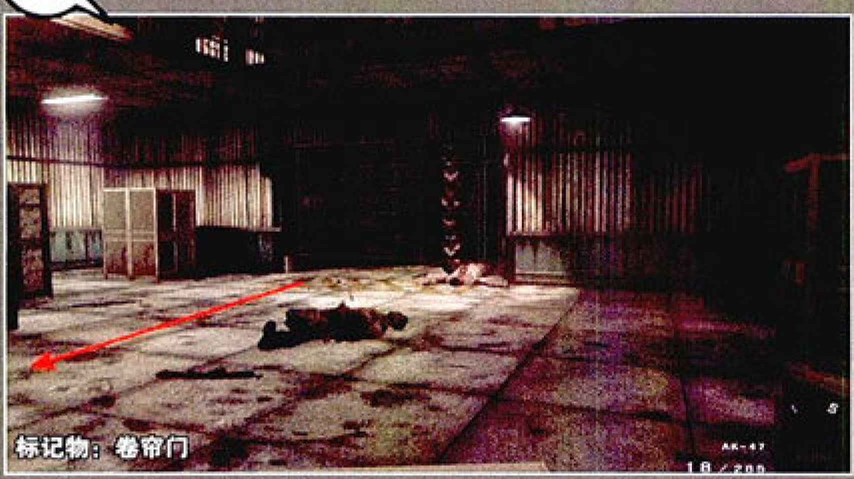
第二关

沃尔库塔（Vorkuta）

4 推完煤车后与Reznov闯进的第一个房间，不要急着上楼，看左边的架子上。


标记物：红五星房子

5 壮汉倒地撑门被压死的场景，进入控制室给大家开门，出来左后方黑暗角落的办公桌上。


标记物：卷帘门

6 与Reznov来到骑摩托的场景，不急上摩托车，看Reznov摩托后面的架子上。


标记物：摩托车

第四关

政府密令（Executive order）

7 突袭攻下下第一个建筑物的3楼，门口有两个守卫，破门会有慢动作，去3楼仔细找找。


标记物：三层建筑

8 用C4炸药炸掉的火箭发射控制室外墙的场景，冲进控制室，最里边的主机电脑上。


标记物：发射控制室





9 炸毁火箭后，与众队友逃入通道，混战一段路，找到靠右侧的一个挂有列宁画像的房间内。



标记物：列宁画像

第五关

S.O.G.

10 一轮乱冲乱逃后，来到需要你用火箭筒打掉三辆坦克的场景，磁带机就在后面的补给点内。



标记物：摧毁三辆坦克

11 一群人来带敌军进攻的山头高地，战友踢油桶下去的场景，下方偏左的一个机枪暗堡内。



标记物：高地、油桶

12 你用左轮枪救下Woods的场景后，进入隧道里，向前走，在靠右面的架子上。



标记物：惊慌的士兵

第六关

逃兵（The Defector）

13 一路攻击，救出Reznov后不出门，在下一个靠右侧的房间内。



标记物：Reznov

14 呼叫武装直升机攻击的场景后，向前推进，走到街道转角，一个没有广告牌的三层楼房子，一楼。



标记物：电视机

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

15 最后的防守场景，你防守的这栋房子对面，一个标有DAK广告牌的建筑里，一楼就有。



标记物：DAK的广告牌

第七关

特殊代码（Numbers）

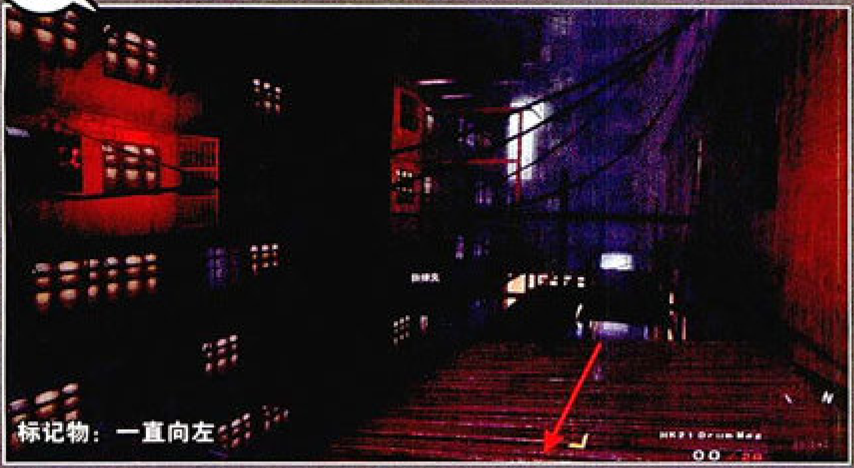
16 最开始的对话场景后，干掉敌兵先别急着爬梯子，转身后面的角落里。记得速度快，否则会被毒死。


标记物：睡袋上的敌人

17 从房檐向下滑进入慢动作射杀4名敌人的场景，下来后左侧挡板后面。比较暗，仔细找找。


标记物：小木桥

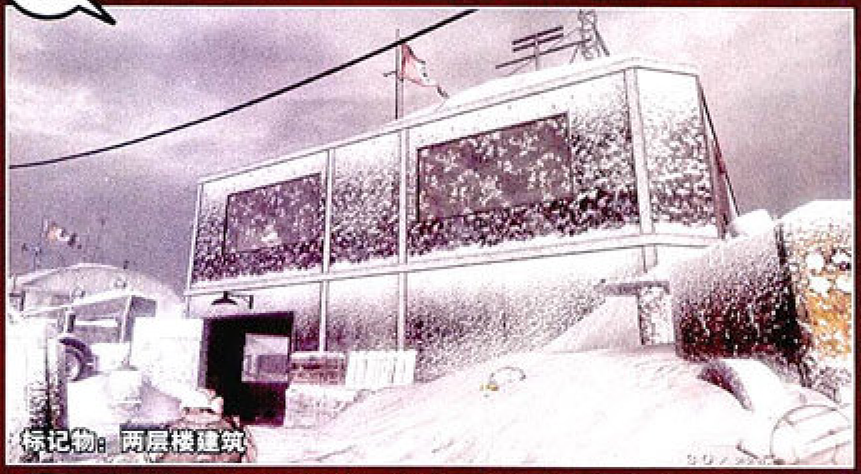
18 逃到最后一个房顶，被红色霓虹灯广告照亮的地带，不要继续向下滑，再滑就到地面了。背后的暗处。


标记物：一直向左

第八关

诺娃计划（Project Nova）

19 与德国兵开打后，任务点需要你攻占的第一幢房子2楼，就在角落的桌子上。


标记物：两层楼建筑

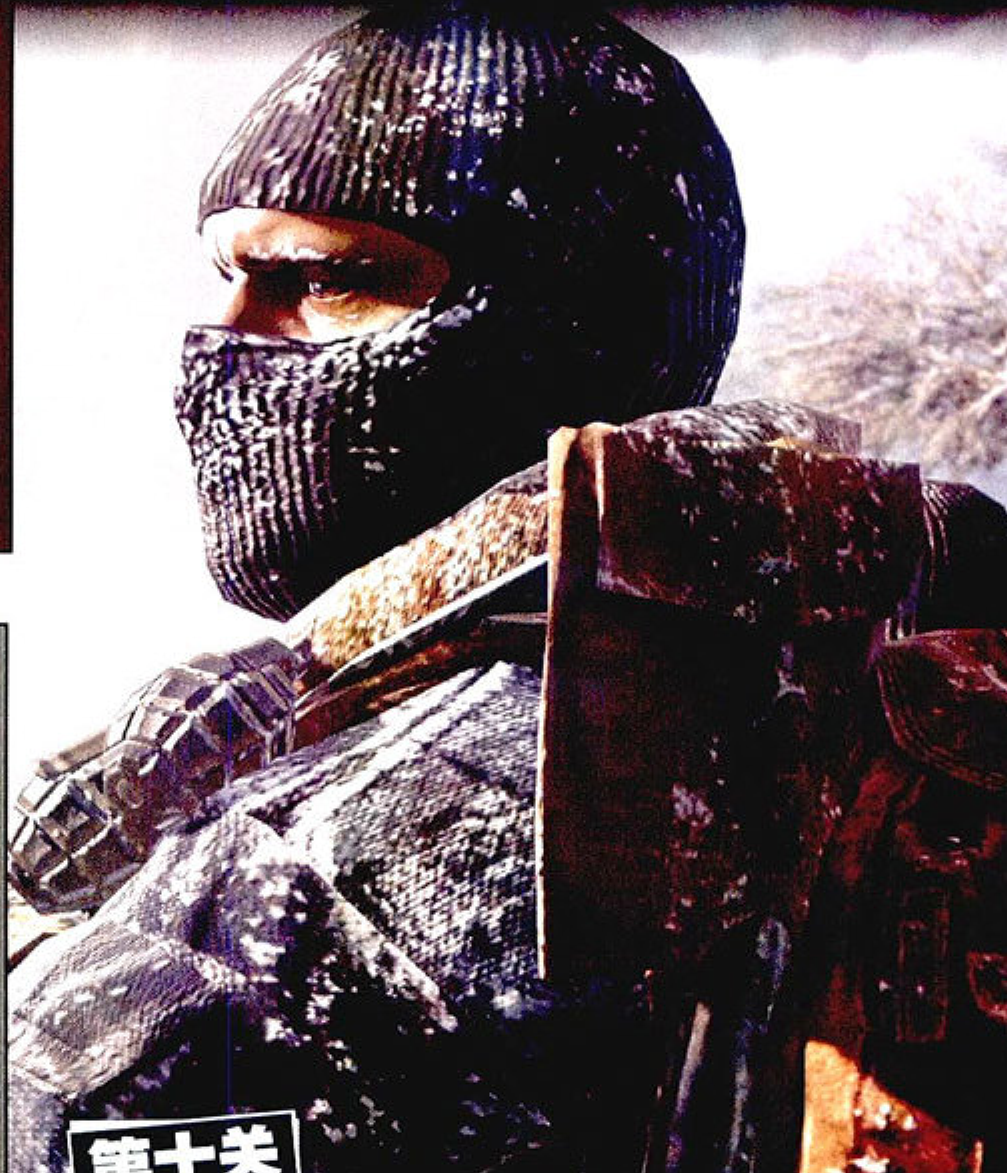
20 一直攻击前进，来到一个藏有V2火箭车的仓库，火箭边上的一间房子里找找。


标记物：V2火箭



21 最后逃出毒气室和英军特种部队包围后，舰船外面的最后一个楼梯处的右面角落里。


标记物：船尾楼梯



第九关
越南胜利（Victor Charlie）

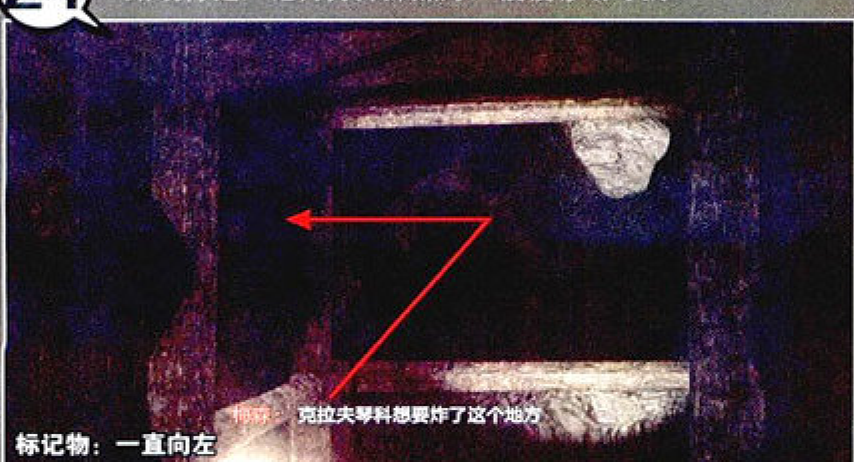
22 潜入并暗杀两个睡觉敌人的屋子。在接着杀一个背对身坐着的敌人前，左下角落里。


标记物：睡袋上的敌人

23 用遥控引爆炸药的场景，穿过一个小木桥走到路尽头转角的一座小茅屋内。


标记物：小木桥

24 钻入地道（北越鼠洞）后的场景，一直选择靠左边的路线行走，记得打开探照灯，慢慢移动寻找。



标记物：一直向左

第十关
坠机现场（Crash Site）

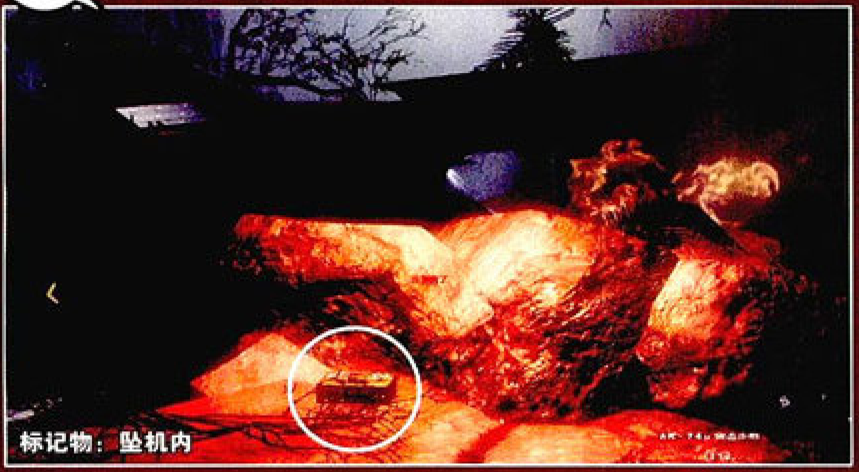
25 一开始的场景向前走，登上武装巡逻艇之前，在岸边木箱上，很明显。


标记物：巡逻艇

26 经过一路冲杀，靠岸后从武装巡逻艇下来，东西就在岸边的地上，仔细找找。


标记物：河岸

27 发现进坠毁运输机后，爬上去进入飞机残骸完成任务，视角注意看飞机内地面周围。



标记物：坠机内

第十一关

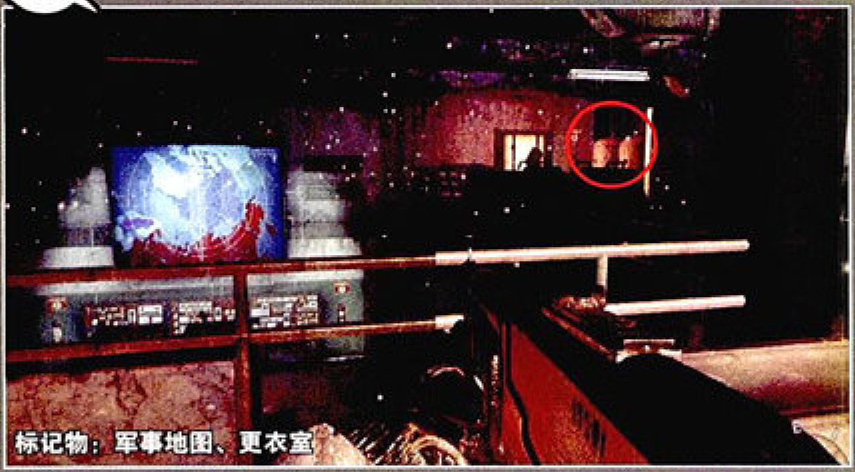
WMD

28 指挥作战小队清理的第二个目标建筑时，即用炸药摧毁通讯线路的房子，进门后左下角的地方。



标记物：通讯系统

29 队友用飞刀杀死一名敌兵后，准备突击的建筑物一层楼里的一间更衣室，注意：不是在楼下。



标记物：军事地图、更衣室

30 最后一个逃跑前的场景，在一个绑满炸药桶的仓库内。右侧绑着3个炸药桶的矮桌上。



标记物：蓝色炸药桶

第十二关

偿付（Payback）

31 反抗成功后，跟着Woods走到第二处左下方与右上方都有洞穴口的地方，靠右面的架子上。



标记物：洞口、弹药箱

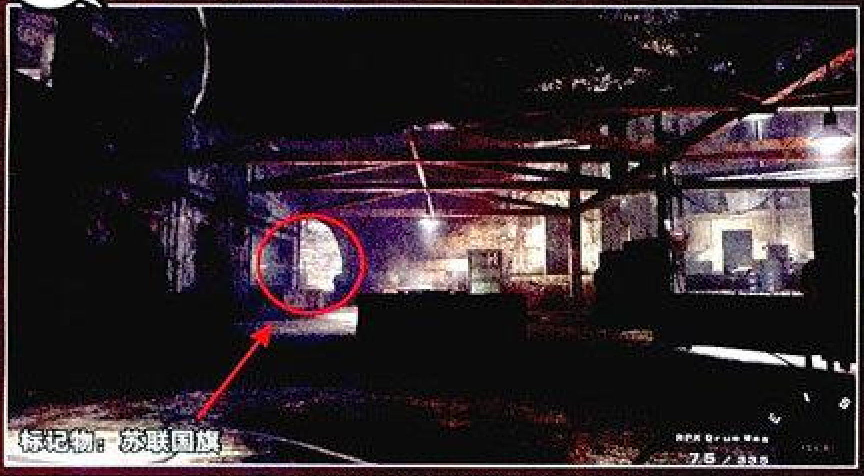
32 出洞后，准备上武装直升机前的场景，绿色大帐篷外右侧的一个桌子上。



标记物：绿色帐篷、直升机



33 最后清理俄罗斯特种兵的大山洞场景，一直冲到洞深处挂有一面破烂的苏联国旗的大厅，左侧角落的暗处。


标记物：苏联国旗





第十三关

重生（Rebirth）

34 刚开始出场用扳手杀死第一个敌人，左后方角落里。仔细找找。


标记物：拿斧子的守卫



35 有四只猴子和一名敌人的一个实验室内。就是你进入拿东西的时候会，关门放毒气的实验舱。


标记物：中心实验室

36 切入CIA任务阶段，在敌人放Nova毒气后的场景，一直攻击前进到一个爆炸起火的两层建筑前，右侧厨房里找找。


标记物：爆炸着火的两层楼

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



CALL OF DUTY BLACK OPS

第十四关

革命（Revelations）

37 一路踉踉跄跄出来，看见墙上标有4字样的路口，向左边转，自动售烟机上。



标记物：4字、自动售货机

38 继续向前走，看见墙上标一排“1323”数字的路口右转，视角暗处的垃圾篓内。



标记物：一排数字、垃圾篓

39 最后火箭发射幻觉之后，继续走到一个满是办公桌的房间，在左侧的桌子上。



标记物：打字机、点燃的香烟

第十五关

救赎（Redemption）

40 下武装直升机后，甲板向前看到一个集装箱的时候，进入集装箱后看左门下面。



标记物：破损集装箱

41 与小队攻入油轮，下到一个红色地板的屋子，仔细看桌子的下面。



标记物：红色地板

42 最后杀最终Boss前，屋子的桌子下，仔细找找。



标记物：打字机、点燃的香烟



使命召唤7：黑色行动



■作者：阿汤叔 ■编辑：Samtown ■美术：节早

十大必要名词解释

剧情解析

玩过本次游戏的玩家或许对画面、操作、声效等硬性指标均无异议，但唯独对游戏的剧情和背景难以读懂，除了因为剧情线的本身设置是跳跃加穿越外，也和背景发生在上世纪60-70年代的东西方冷战时期有关。毕竟我们的玩家大多都是80、90后，如果不是像阿汤叔这种游戏历史学家出身的，又怎么会了解那些年代发生的惊天动地的事件呢？（那时父母都刚学会打酱油……）所以，想要读懂游戏，必先读懂历史，这就是国外游戏的深度之所在。本期栏目中，就请大家跟随本大叔的视线，通过对游戏中十个重要名词的解析，一同来了解一下这款游戏的背景历史吧！相信看完这篇文章后，你会对剧情有一个更深入的了解。



猪湾事件

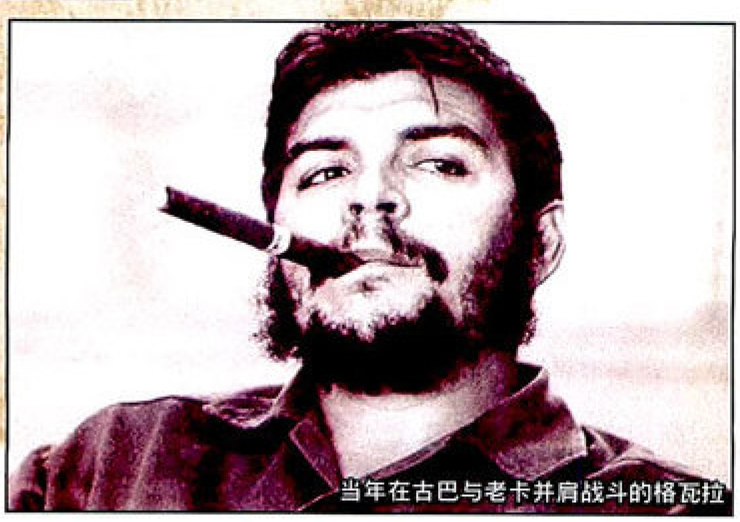
The Bay of Pigs

1958年，菲德尔·卡斯特罗领导的古巴人民推翻了美国长期扶植的巴蒂斯塔政府，建立新的革命政权。从那之后，卡斯特罗就成为美国的头号敌人。美国政府担心距离美国海岸只有100多公里的古巴将成为前苏联人威胁美国的滩头堡，一直企图颠覆卡斯特罗领导的古巴新政权。从1960年起，美国中央情报局就开始纠集各地的古巴流亡分子，随时准备推翻卡斯特罗革命政权。1961年4月17日，一支由约1500多人组成的美国雇佣军突袭古巴，开始实施代号为“冥王星”的战役计划。他们在美国飞机和军舰的直接掩护下从古巴中部拉斯维利亚省南部登陆（猪湾），占领了长滩和吉隆滩，并继续向北推进。当年只有34岁的卡斯特罗在亲密战友切·格瓦拉帮助下率领古巴军队和民兵与入侵的美国雇佣军展开了殊死搏斗，经过72小时的战斗，全歼了被包围在吉隆滩的敌人，共有90名雇佣军被古巴军队击毙，其余1000余人被俘获。这就是震惊世界的吉隆滩之战，美国称之为猪湾事件。对美国来说这次未成功的进攻不但是一次军事上的失败，而且也是一次政治上的失误。国内外对这次进攻的批评非常强烈，刚刚上任90天的约翰·肯尼迪总统和他的内阁政府为此大失信誉，相反的卡斯特罗政权和古巴革命被巩固。由于古巴担心美国再次进攻，因此开始与前苏联靠近，这个靠近不断升级最终导致了1962年的美苏古巴导弹危机。

相关关卡　第一关 行动代号40（上半部分）

游戏的开端就发生在这样一个事件背景之下，不过游戏中的剧情和历史还是有所差异，本作主角中情局特工梅森·阿历克斯（Mason Alex）和队友伍兹、鲍曼奉命在猪湾的战斗爆发后刺杀正在指挥作战的卡斯特罗。行动非常顺利，三人一阵激战后冲入敌军指挥所，梅森亲手杀死“卡斯特罗”，但在随后登飞机逃亡时，梅森为了掩护队友而被抓捕。当他醒来后，看见卡斯特罗竟活生生站在自己面前，另外还有本作的反派头目德拉哥维奇（Dragovich），而游戏则以梅森的回忆为主线由此展开……


冲锋陷阵的古巴人民军战士


当年在古巴与老卡并肩战斗的格瓦拉

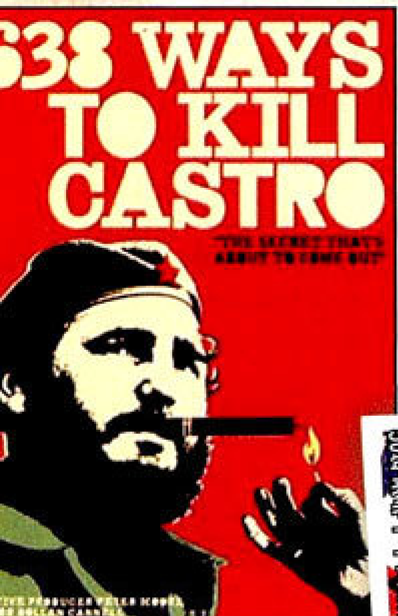
刺杀卡斯特罗

Kill Castro

猪湾行动作为一个事件，标志着美国反古巴行动的第一个高峰。但中情局刺杀卡斯特罗的行动，却在过去的50年中从未间断过。据称中情局从1958年开始，为“刺卡”设计了638个计划，其中有164个计划曾付诸实施，但都以失败而告终。究竟是什么原因让卡斯特罗面对如此密集的刺杀行动，却仍旧能毫发无伤呢？美国媒体曾经总结过卡斯特罗的三大法宝：

身边有位“保护神”

他就是时任古巴反间谍总局局长法比安·艾斯卡兰特·冯特将军，同时他也是传记《刺杀卡斯特罗的638种方法》的原著者。正是这位将军，从上个世纪70年代到90年代，一直全权负责对付中情局“刺卡”计划，为保护卡斯特罗的生命默默地撑着保护伞。在正式退出军界之前的20年间，艾斯卡兰特在古巴是个呼风唤雨、神通广大的人。据说，他在担任古巴情报系统掌门人时，对每一个出入境的人员信息都了如指掌，而且所有外国人在古巴的一举一动都逃不过他的眼睛，甚至一个外国人在饭店点餐后，饭菜还没上桌，点菜的菜单就已经到了艾斯卡兰特手里。鉴于对保护卡斯特罗有功，艾斯卡兰特也成了古巴人民心目中的英雄。在古巴，有一部电视剧尽人皆知，讲的就是艾斯卡兰特将军的事迹。据说这部电视剧在古巴播映时，创造了极高的收视记录。



这就是那本享誉全球的传记


50年来老卡一直是古巴的精神领袖


一枪毙命


游戏中你遇到老卡的替身和美女保镖

神秘的女保镖和替身

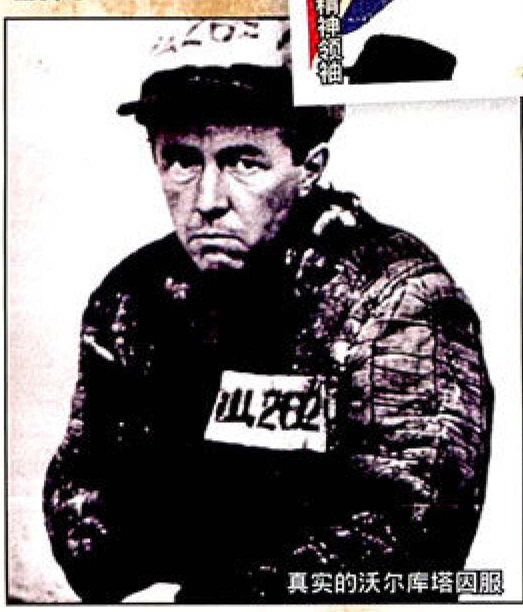
在保护卡斯特罗生命的队伍中，还有一支精干的女子保镖队。所有成员都是经古巴安全部门精挑细选出来的，她们容貌出众、出身清白、高学历、没有任何海外关系，而且政治上绝对过硬。这些女保镖经过一系列严格的秘密培训，对外身份都是保密的。她们的优点是容易给敌人或杀手造成错觉，产生轻敌和疏于防范的心理，而实际上她们个个都是格斗高手和反间谍专家。此外，西方媒体还曾经报道，为防止可能发生的行刺事件，卡斯特罗还找了许多替身。报道说，这些替身几乎个个都和卡斯特罗相差无几，如果不开口说话很难辨别。委内瑞拉安全部门一位官员近日说，经过多年的研究，他认为卡斯特罗至少有十个替身，代替他出席一些危险性较大的活动，以避免美国可能进行的定点清除。

相关关卡 "CALL OF DUTY" 第一关 行动代号 40（下半部分）

而游戏中梅森小组这次刺卡行动显然也是中情局638种方法其中之一，当然失败是肯定的，有趣的是他们刺杀掉的正是卡斯特罗的替身和美女保镖。通过他与德拉哥维奇的谈话，梅森得知卡斯特罗早已知道中情局的刺杀计划，之后他将梅森当作“礼物”交给德拉哥维奇处理。而德拉哥维奇和他的纳粹生化狂人斯黛纳（Steiner）博士却将他进行洗脑，让梅森为自己服务。由于梅森本就是特工，很适合拿来作杀人工具，他们对他灌输了刺杀美国总统肯尼迪的命令！同时还在梅森的大脑里植入了一套密码破译程序！但是梅森不是普通人，他有超强的意志，对他的洗脑貌似失败了，于是他们将梅森发配到前苏联的沃尔库塔劳工集中营。

老卡的第六感很灵敏

在美国人刺杀卡斯特罗的所有方法里，只要有一种方法灵验，卡斯特罗必死无疑。然而，卡斯特罗却安稳地过了一生。这除了他的安全措施严密外，更应感谢卡斯特罗敏锐的第六感和常人少有的运气。首先，他能识人。在接触的一瞬间，卡斯特罗可以准确判断出该人是否怀有歹意。其次，他对危险的直觉非常灵敏。在上世纪60到70年代，美国中情局曾多次试图利用飞机轰炸、导弹或手榴弹等武器，在卡斯特罗出席活动或观看棒球比赛时实施定点袭击。但这些计划都因卡斯特罗临时改变主意而失败。此外，卡斯特罗还很有自我保护意识。在执政初期，他经常是一个人上街。但自从使用替身以来，卡斯特罗便成了搬家专业户，几十年里换了大约20次住所，任何潜在的危险分子想要找到他都很困难。



真实的沃尔库塔囚服

沃尔库塔

Vorkuta劳工集中营

沃尔库塔其实是一个地名，位置在俄罗斯科米自治共和国东北角，南距北极圈160公里。1931年设居民点。第二次世界大战中铁路修通后，随采煤业的发展而迅速兴起，成为俄罗斯伯朝拉煤矿行政中心和主要采煤中心，1943年建市。有煤炭机械修造、木材加工和建筑材料工业，还有伯朝拉煤田煤炭科学研究所。自上世纪30年代起，斯大林曾陆续将两百万名劳工驱赶到距离莫斯科两千公里处的沃尔库塔集中营，命令其开采当地的煤矿，其中180万人死于严寒，15万人被枪杀，这当中有二战的德国俘虏、俄国重罪犯、肃反运动中的政治犯、还包括大量苏占区的德国平民。1953年斯大林死后，沃尔库塔的劳工发动起义却遭到残酷镇压，直到第二年斯大林的继任者赫鲁晓夫放松了政策后，劳工们才得以被逐步释放。

CALL OF DUTY BLACK OPS

相关关卡 第二关 沃尔库塔

有许多玩家都在问是否真的有像游戏中描述那样的沃尔库塔劳工集中营，答案是肯定的，这是一个位于西伯利亚北端的监狱城市。当然，游戏中的那场大暴动显然在时间上与著名的沃尔库塔劳工起义不符，可以说整整晚了十年。不过梅森和雷兹诺夫（Reznov）被关押在这种监狱的可能性很大，毕竟他们一个是美国特工，一个是所谓的军队叛徒。他们在狱中成为了好友，雷兹诺夫一心想要报仇，而他报仇的对象恰恰就是德拉哥维奇，先不说他们之间究竟发生了什么事，雷兹诺夫居然知道了梅森被洗脑的事情，他偷偷地对梅森灌输了：“德拉哥维奇、克拉夫琴科、斯黛纳（Nova6计划的幕后策划）都必须死！”这个思想，而且他成功了……之后他策划了暴动并将梅森送出了监狱，为的就是让他来完成自己的复仇计划。


游戏中的劳工暴动


和国防部长握手


肯尼迪总统出现，背后的电视却在播放他遇刺的新闻

美国国防部 U.S.D.D.

U.S.D.D.是什么？只要你上Google一查就知道这是美国国防部（United States Department of Defense）的英文首字缩写。在美国，五角大楼就是国防部的象征，也是美国国防部的办公地，它位于美国华盛顿特区西南方的弗吉尼亚州阿灵顿县，是美国最高军事指挥机构。游戏中的第三关就是带你参观五角大楼建筑，3D建模设计绝对百分百还原真实场景。据说为此开发小组还特别找来了五角大楼的建筑图纸，以及部分大楼工作人员，至于参观大楼外观，那可就像上下班一样啦！梅森在逃出沃尔库塔集中营一个月后回到了五角大楼，在通过忠诚测试后，又重新成为中情局特工，他在这里见到了国防部长麦克纳玛拉（McNamara）和总统肯尼迪，这都是当年的重要级人物。他们给了他一个刺杀德拉哥维奇以消除对美国威胁的任务，他当然接受了，随即参观结束，他直接被他的特工队友抓进了审讯室，其实故事应该是从这里开始的……之所以我会说本代游戏简直就是一部穿越悬疑剧，就是因为整个剧情前后过程都是被打乱穿插的。

相关关卡 第三关 U.S.D.D.

虽说本关卡看上去表现平平，既没有枪林弹雨的血腥，也没有扣人心弦的剧情，但游戏开发小组Treyarch却在这关动足了脑筋，单单游戏彩蛋就让我找到不少，比如在五角大楼入口处探头上居然有Treyarch小组的标志LOGO哦；剧中有部分台词是在向莎士比亚的《暴风雨》致敬，比如国防部长说了“Clearance Prospero”，Prospero是《暴风雨》主角——普洛斯丕罗，其余还有“Ariel”（爱丽儿，剧中的缥缈精灵）和“Sycorax”（女巫西考拉克斯，剧中反派）；走廊上挂的相片值得一说，其中有John Plaster, Eric L. Haney, Hank Keirsey，他们都是三角洲部队创始人和特种部队高级顾问，同时他们也长期担任《使命召唤》系列游戏的军事顾问，对于游戏来说，某种程度上，他们绝对是比总统还重要的大人物哦！最后，这次会面发生于1963年11月10日，也就是肯尼迪遇刺事件的前十二天……而且剧情里有梅森幻觉用枪指着肯尼迪的画面闪过，这难道是在对历史上的悬疑做一个解释？

CALL OF DUTY BLACK OPS

特种部队 S.O.G.

S.O.G.其实是简称中的简称，它应该叫M.A.C.V-S.O.G，即Military Assistance Command Vietnam's Studies and Observation Group，中文翻译为“美国驻越顾问司令部研究观察组”。这是20世纪60年代初开始在东南亚印度支那地区活动的一支美国陆军非常规作战力量，主要在老挝、柬埔寨以及北越地区开展非法的越境秘密侦察和情报搜集任务。提到SOG，故事就要从OPS-35计划开始说起，所谓OPS-35计划是指从战略的高度出发对敌人纵深进行渗透侦察，并且严格保密保留极少的公开资料和图像存档，并且该计划主要由SOG负责。

1964年到1972年期间，一共先后有大约2000—2500人左右的SOG人员参加了OPS-35行动，他们出去完成战略方面的情报搜集，同时参与搜寻、定位、歼灭、监听等一系列有助于寻找到北越游击队和军方活动的任务，以及包括对胡志明小道的侦察和袭扰。1964年作为OPS-35计划具体实施的第一年，SOG实施了“跳跃莱娜”和“草原火焰”两次大规模行动，并且都得到了中央情报局联络站的指挥和情报资源，其中，“跳跃莱娜”以失败告终。另一个有关柬埔寨的侦察行动称为“塞伦屋”，一方面确定北越在柬埔寨内设立的基地和人员部署，另外了解柬埔寨政府对于北越方面的支持和帮助程度。由于受到了很多客观条件的限制，该任务的推进速度始终很缓慢，人员由于空中掩护的问题而不能迅速扩张其在柬埔寨边境上的渗透行动，这些侦察行动后来得到了施展才华的机会也为美国政府在对越政策的制定上起到了情报支持的重要作用。直到1972年4月，整个OPS-35计划内执行了将近1400个侦察任务。　　1972年中旬，SOG因为种种原因停止了其活动并开始接受国会质询调查，并且从海军的预算案中找到了实际上为陆军服务的SOG预算秘密款项。一连串的调查和取证后，SOG的行动陷入了停止阶段。由于SOG不可告人的侦察内容和本质，一直成为了记者的关注焦点，虽然曾经以过硬的军事素养完成了很多情报工作，但是由于非法的行动方式和渗透，成为了美国在外交上更多尴尬的收场结局。虽然OPS-35最终被定性为失败的边境穿越搜集情报计划，但他已然成了越战战争中最为神秘而充满争议的非常规作战部队！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

相关关卡 第五关 S.O.G.

在游戏中，S.O.G.作为唯一的一个特种部队番号成为了你完成任务的主体，特别是在东南亚地区与越南战争相关的任务，梅森被邀请入国防部喝过咖啡后，就被编入了S.O.G.小队，但他们的任务和真实历史中有所区别，他们是为了寻找相关生化武器的证据，而不是调查前苏联暗中在越南行动的证据。同时，梅森本人还身背找到并杀死Nova6计划头目的使命。不过他们刚到溪山要塞就碰到了北越军队的新年攻势，被打得屁滚尿流，一路逃出阵地……2月2日，美军并没有找到前苏联介入越南战争的证据，同时美军在越南已经面临失败，但是梅森所在的S.O.G.小队并不愿意放弃，毅然空降到混乱的越南顺化寻找证据，在某幢大楼里，梅森找到一份档案，竟然是关于Nova6计划的！从而解开了整个大规模杀伤性武器袭击计划的邪恶谜团。


墙上的人物画像有很多彩蛋哦


本关开头的场景和音乐完全是在向《阿甘正传》致敬

相关关卡 所有越南关卡

此次春节攻势和溪山之战肯定会让美国领导人想起惠灵顿公爵的一句格言："假如有什么比失去一场战争更加让人悲痛的话，那就是赢得一场战争。"武元甲将军在溪山遭到挫败，在南越各大城市也纷纷失利。北越正规军/越共牺牲总数达到了45000人，被俘的也有近7000人。但此战对约翰逊总统造成了极大的冲击，他已经失去了将越战继续下去的斗志。而威斯特摩兰将军却还在向华盛顿索要更多的兵力，他说还需要20万兵力来将南部的战役进行下去，同时还可以向非军事区以北的北越阵地发起有限的进攻。当顺化之战结束的时候，新任的国防部长克利福德告诉约翰逊说，这场战争不可能取得胜利，投入更多的兵力不会带来任何改变。随后，约翰逊总统向他的首席非正式顾问小组进行了咨询，他发现他们同样也是反战的。这些老资格都已经知道了美国中央情报局的研究报告：南越有44个省，但美国的绥靖政策却在40个省中宣告失败。南越民族解放战线的兵力也是预先估计的两倍多。此次春节攻势不仅说明美国在过去的乐观是一个幻想，而且现在看来，对方远比任何人想像的要强大得多，另外美国长期以来企图赢得越南"民心"的做法简直是在做梦。于是，以此为转折点，美军开始从越南的撤军计划，直至1975年，美军完全撤出越南，越南人民军和越南南方民族解放阵线最终推翻了越南共和国，统一了越南全国。越南战争结束。

关于越南战争
War of Viet Nam


顺化市的巷战成为了很多美国士兵的梦魇

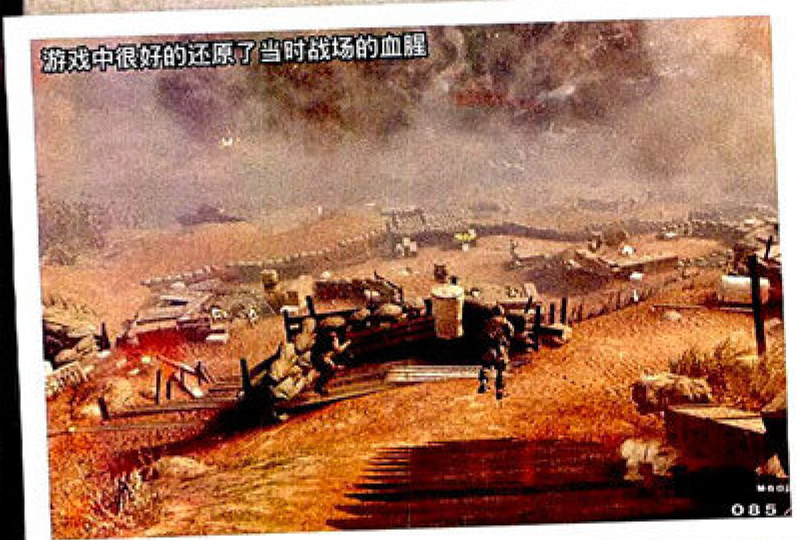
溪山战役

1968年初，北越发动春节攻势，越南人民军主力进入溪山（KheSanh）地区，将驻守溪山要塞的美国海军陆战队1个团牢牢围困。该要塞位于一个四面环山的高原之上，长1.6公里、宽0.8公里，控制着通向老挝边境的九号公路。越南人民军仍旧采取围点打援的战术。打算借围困溪山要塞引诱美军大部队前来增援，通过伏击战把溪山守军和援军一起歼灭。为此，越南人民军指挥部投入了第202坦克团对守卫溪山的美国海军陆战队实施包围。

1968年1月26日夜，越南人民军第24步兵团在第202坦克团第3连的16辆PT-76型水陆坦克配合下，借助着夜色的掩护，向由500名美国海军陆战队员守卫的溪山要塞外围的老村高地发起围攻。这是美军在越南战争中第一次被越南人民军的坦克部队包围。在过去，一直是美军出动坦克部队对付越南人民军队和游击队实施进攻，但这一次的情况却彻底相反。许多美国海军陆战队员从未遭遇过越南人民军的坦克，他们惊恐地发现越南人民军不再像以往单靠步兵冲锋，而是由坦克在前面开路。美军纷纷乱了阵脚，慌乱中有人竟然用机枪向越南人民军的坦克盲目地扫射起来。

很快，越南人民军步兵在坦克的引导下突破了美军的外围防线。越军的步兵和坦克相互协同，步兵一旦遭遇美军碉堡，坦克立即上前用坦克炮进行抵近直射，将其彻底摧毁。而只要美国海军陆战队员试图使用90毫米无后坐力炮和火箭筒攻击坦克时，就会立即遭到越南人民军步兵密集的火力压制。在如此打击之下，许多美国海军陆战队员逃离了自己的防卫阵地，撤向第二道防线。之后，美军随即呼叫空中打击和炮火支援。然而，由于夜间可视度差，美军的炸弹和炮弹不分青红皂白地落在阵地上，误中了不少美军，反倒给美军造成了更大的伤亡。至第二天清晨，战斗结束，越南人民军占领了老村高地，人员伤亡居然少于美军，这完全归功于有坦克参与进攻。

不久，美军第1骑兵师（直升机部队）展开了长达10天的"飞马"行动，试图打通一条通往溪山的通道，解救被围美军。行动中，美军武装直升机给缺乏有效防空武器的越军坦克部队造成了灭顶之灾，越军第202坦克团损失惨重。紧接着，美国空军又出动B-52"同温层堡垒"战略轰炸机对包围溪山的越南人民军进行狂轰滥炸，总计出动2548架次，投下了59542吨炸弹，给越军带来了巨大伤亡。4月11日，在坦克和步兵均遭受严重损失后，剩余越南人民军放弃了对溪山的包围，最终化整为零，撤入老挝境内，溪山战役就此结束。


游戏中很好的还原了当时战场的血腥



装载核弹头的火箭



NOVA6被德拉哥维奇控制

生化武器

WMD

WMD就是大规模杀伤性武器（weapons of mass destruction）的缩写。大规模杀伤性武器，指用来大规模屠杀的武器，一般针对的是平民。它包括三类武器：核武器、化学武器、生物武器。1937年德国在西班牙内战中针对非军事目标进行战略轰炸，“大规模杀伤性武器”一词在当时只是指这种轰炸行为。由于核武器的威力要比生物或化学武器都巨大，在冷战时期，“大规模杀伤性武器”指的是核武器。1991年的联合国安理会第687号决议第一次将核武器、生物武器和化学武器并称为大规模杀伤性武器，并提到了三个相关的国际条约：《核不扩散条约》（NPT）、《禁止化学武器公约》（CWC）、《禁止生物武器公约》（BTWC）。大规模杀伤性武器不具备实用性，因为一旦使用就意味着对方也将以类似武器回击，伤害规模之大足以摧毁整个人类文明。美国就是以伊拉克有大规模杀伤性武器为由发动伊战的。

相关关卡 第八关 诺娃计划

而游戏中的大规模杀伤性武器，自然就是Nova 6计划中所提到的有毒生化武器。时间追溯到1945年，二战进入尾声，纳粹德国意识到战败已成定局，于是开始研究“非常规方案”，之后代号为Nova 6的研究计划启动，由生化博士斯黛纳带队的纳粹科学家，其中有一位叫克拉克（Clarke）的化学工程师，他们成功研制出一种毁灭性的大规模杀伤性毒气，纳粹甚至已经计划好通过V2导弹和毒气对盟国发动袭击，准备先对华盛顿和莫斯科下手。幸运的是在这千钧一发的时刻，运载毒气的货轮刚巧在北极圈附近被英军的轰炸机炸搁浅了，更倒霉的是德军还没来得及回收毒，气盟军已经攻陷了柏林，希特勒自杀，德国投降，这样毒气已经没有存在的必要。德军曾暗中派遣一支SS党卫军部队前往保护搁浅的货轮，并准备万一货轮遭袭击就销毁毒气。但是斯黛纳博士是个有野心的人，他不甘心就这么结束，暗中联系了当时苏联中军官德拉哥维奇。于是，他计划了一次奥林匹斯行动（Operation Olympus）与斯黛纳将毒气搞到了手，并着手开始他们的Nova 6计划。

黑鸟

BlackBird

“黑鸟”是美国SR-71超音速侦察机的外号，它是由美国洛克希德公司研制的M3高空战略侦察机，于1963年2月开始研制，1964年12月开始试飞，1966年1月交付使用，1990年全部退役。SR-71机体重量的93%为钛合金，其气动外形为三角翼、双垂尾，发动机布置在机翼上。此飞机创造纽约飞往伦敦1小时54分56.4的记录，最高时速可达3529公里，速度比步枪的子弹还快，飞行高度是珠穆朗玛峰高度的三倍，比波音737还大。到1967年9月，29架SR—71A全部试飞成功。1968年3月8日，第一架SR—71A（64—17978号）部署到位于冲绳的嘉手纳空军基地，以取代A—12执行战略侦察任务。两周后，SR—71A开始执行对越南和前苏联的侦察任务。



游戏中的画面

相关关卡 第十一关 WMD

这一关又是开发者给大家全新体验的一种游戏方式，你驾驶着黑鸟侦察机在空中用热感成像远距离指挥你的特种小队执行任务。这就好比4代和6代中，你驾驶C130炮舰掩护小队攻击任务差不多。但除了掩护外，你还要发出相关的行动指令并在必要时切换入小队直接执行任务。很显然，这是为游戏多人联机对战专门设计的系统。在单机任务中只是让大家浅尝一下，在真正的联机模式下，你所在小队需要特别安排一个人作为黑鸟的驾驶员和控制员，以此来指挥整个小队的行动。在我看来就等于在射击的游戏里又加入了策略的成分，绝对值得大家去体验哦！



阴森恐怖的小岛

复活岛

Rebirth island

这里我们给大家介绍的可不是太平洋上的旅游胜地“复活节岛”，而是有“生物武器试验场”之称的前苏联“复活岛”。复活岛又名波兹鲁兹岛，位于哈萨克斯坦和乌兹别克斯坦交界处咸海中央，是中亚咸海里面最大的湖心岛。近50年来，咸海水量不断枯竭，岛屿日益增大并且日益与大陆相连。它位于中亚腹地，周围是荒无人烟的沙漠，曾经是前苏联公开试验致命性生物病毒最理想的地方。1992年前，该岛是前苏联最机密、最危险的军事目标之一，代号“阿拉尔斯克-7”。岛上的建筑在1954年建成，曾有超过1000名苏联科学家、安全人员及其家人居住在这里。前苏联专家曾在复活岛上进行过多种生物武器试验，既有世人熟知的鼠疫、炭疽热、天花、疟疾等病毒，也有兔热病、肉毒菌、Q热、马脑炎等千奇百怪的病菌。主要试验对象是马、羊、驴、猴子。苏联解体后，这个试验场被废弃由哈萨克斯坦接管，当局劝告居民千万不要到岛上去，但仍有一些人时常到那里，企图找些有用的废料卖钱。

相关关卡 第十一关 重生

游戏之所以要把咸海复活岛作为场景，其实就是要增加剧情的真实感。复活岛在这里被设计成实验及制造Nova 6生化武器的基地。在这里德拉哥维奇制造了大量生化武器的毒气弹并把它们存储在美国，届时只要通过广播特定的密码这些毒气就会自动施放。而能够破译这个广播密码的程序就被植入在梅森的大脑里（但梅森自己却不知道）。也就是为此，他脑中总是浮现出许多莫名其妙的数字来。德拉哥维奇将在36小时内开始广播投毒，严重威胁美国本土安全，可只有斯黛纳博士知道如何停止广播，他就在复活岛的实验室里，这也就是为什么梅森和中情局特种部队都会同时出现在那个地方了。中情局要让他停止广播，而梅森却要杀他……



咸海复活岛的地理位置


肯尼迪总统在遇刺前一分钟


游戏中的总统

暗杀肯尼迪 John F. Kennedy

1963年11月22日上午，美国总统约翰·F·肯尼迪夫妇抵达得克萨斯州府达拉斯市，并同乘一辆敞篷轿车前往市区。兴致颇高的肯尼迪夫妇（坐后排）向路边的欢迎人群微笑致意。对于死神的降临，他们浑然不知。中午1点30分，总统车队在经过市中心一处路口时枪击发生，总统保镖还没来得及作出反应，肯尼迪就已经一头歪在了夫人身上，而州长康纳利也身负重伤。肯尼迪遇刺身亡的消息公布后，约翰逊立刻护送肯尼迪灵柩返回华盛顿。下午3点38分，约翰逊在回航华盛顿的“空军一号”总统专机上宣誓接任美国总统，惊魂未定的肯尼迪夫人站在他身旁。11月23日清晨，肯尼迪遗体从贝塞斯达海军医院移送白宫。11月25日，美国政府为肯尼迪举行葬礼。

肯尼迪遇刺案对于美国和全世界人来说都是一个永远的谜。自1865年林肯总统被人暗杀以来，美国总统不断遭人暗算，他们头上的权力光环几乎成了一些“狂人”眼中的靶标。然而，肯尼迪枪击案的背景却显得格外扑朔迷离。美国公众百思不得其解的是：凶手李·哈维·奥斯瓦尔德竟在联邦特工的眼皮底下，当着摄影记者的面被人一枪“灭口”，而开枪杀人的杰克·鲁比不久之后又神秘死去。围绕这一案件，美国舆论提出了各种假设。有人认为，这是一起美国中情局和军界中“鹰派”共同策划的政变阴谋；另一些人认为暗杀行动是“黑手党”所为。更有甚者，还有人将肯尼迪的死与玛丽莲·梦露的自杀搅到了一起。为了查明案件真相，美国政府专门成立了一个调查委员会，负责调查这一案件的始末。但是，调查委员会经过数年调查却最后认定，枪击肯尼迪是奥斯瓦尔德的个人行为，没有任何更深的政治背景。结论一经公布，舆论哗然。一些民间机构发誓一定要把案件查个水落石出，但时至今日这一案件仍然是“公说婆也说”。随着时间的推移，许多当事人已经先后去世，而剩下的也已近垂暮之年，看来他们要把谜底带入坟墓。达拉斯街头的枪声，也许将成为美国政治史上一个永远的谜。


真实的总统照片

相关关卡 第十五关 救赎

最后，游戏肯定是要按照美国军方的意思朝着光辉的正面发展，梅森同志终于依靠自己强大的意志力和精神力想起了那一连串数字：02164856122……（这不是编辑部电话号码吗？）同时，他也想起了德拉哥维奇广播基地的具体地址——一艘名叫RUSALRA的货船。中情局很快就找到了的具体位置并对其发动了攻击，当梅森等人突入轮船内部后，发现实际上德拉哥维奇在轮船的正下方建了一座秘密水下广播站，那才是广播源。众人潜下了广播基地，一阵突突突……最后真找到并杀死了德拉哥维奇，然后二人安全返回海面。游戏精彩结束。


最终胜利

不过，开发商并不想让游戏就这样结束了，要不怎么能叫悬疑剧呢？于是结束后又出来一段和片头一样的过场动画，某个播音员仍在那里念那些数字，广播还在继续？或者广播站不止一个，还有另一个广播在在播放密码？而最后在肯尼迪遇刺现场的照片上，背景人群里竟然出现了梅森的身影，难道刺杀总统的就是梅森？其实在游戏里有过几次暗示，一是在五角大楼见到肯尼迪时，梅森脑海里出现的是掏出枪来射击的假想以及肯尼迪被刺杀的镜头和葬礼画面；二是游戏最后杀死德拉哥维奇前，梅森告诉他洗脑指令已经被自己克服时，他却非常轻蔑不屑……好似在说：这一切还未结束……我觉得其实这也是美国军方的意思，一来可以奚落一下他们一贯看不顺眼的政府，二来也可以把刺杀总统的嫌疑从自己身上推到恐怖分子，岂不是一举两得？

开启最激烈的权利争夺战

“网帆杯”《权力的游戏》2010中国冠军赛决简报



2010年11月20日和21日，众人期待的“网帆杯”《权力的游戏》2010中国冠军赛决赛在上海开打。来自上海、杭州、北京和广州的总共8名选手来到上海，参加最后决战。现在就将比赛的实况为你一一讲解。

参加决赛的选手分别为：平平（许佳平），LOK，玩铁丝的猫（王萱信），肥达（黄晓达），JoJo（金鑫），Sammy（陈晓鸣），乔克，姜骜。比赛先进行4轮瑞士轮比赛，决出四名半决赛选手。前三轮，乔克选手取得了全胜，铁定出线；王萱信和许佳平各积10分，也基本晋级。余下积8分的LOK和积5分的姜骜、黄晓达和JoJo都有晋级机会。

争权夺势各出奇策

第四轮，LOK对铁丝猫，LOK赢即可晋级，铁丝猫则不想输掉，避免自己半决赛遭遇乔克。比赛中铁丝猫搞错“死里逃生”这张牌的作用，浪费了这张牌，但仍然战胜了LOK，这样其他5分选手都有机会晋级了。此时积5分jojo正与为荣誉而战的Sammy对决，Sammy显然不希望以0分告别对决赛，奋力一搏，终于在时限到时，以13比9胜出。

而同积5分且同为马泰尔家族的姜骜和黄晓达在为出线权做殊死对决，也没在时限内决出胜负，最后姜骜以13:4的标记数赢了，也为自己赢得了出线权。这样，四轮过后，半决赛对阵形势为乔克对姜骜，平平对铁丝猫，姜骜成为唯一的马泰尔家族选手，其他均为史塔克家。

乔克在预赛阶段一路很顺利，大家本来都觉得他拿下姜骜的马泰尔不成问题，没想到却相当惊险。有一度姜骜使自己的标记达到11枚，且打出了“正式请愿书”，接近胜利。但是乔克临阵不乱，在一场“红色婚礼”中，清除了对方有很多标记的一个“贵妇”，使局势暂时缓和。在第七轮的战略中，乔克在自己有许多高贵角色的情况下，借用了对方出的“血的力量”，自己打出“万物归根”，一举奠定胜势，晋级决赛。赛后他说马泰尔家因为有红毒蛇和亚莲恩，必定会有“血的力量”，当然也可能是他此前观察过姜骜的比赛，正是所谓“知己知彼，百战不殆”。另一场半决赛则进行的相对较快，铁丝猫的冰原狼击碎平平的防线，以15:0的大比分获胜，这样决赛就在乔克和铁丝猫之间进行。


▲选手领奖后的合影，从左至右依次为：JoJo，肥达，LOK，姜骜，陈晓鸣，乔克，许佳平。（铁丝猫因故缺席）

权力巅峰之战

决赛为三局二胜制。第一场决赛，乔克赢的比较顺利，以15:4获胜，两位选手顾不上吃饭，决定连续进行第二场。由于上一场双方都吃过“致命反击”的亏，这场比赛，双方对进行军事争夺都是小心翼翼，权力标记增长十分缓慢，所有人都认为这会是一场很漫长的拉锯战。第四回合左右，有个经典的一幕：乔克选手把自己的灰风附属到对手的罗柏・史塔克（基础版）身上，此时铁丝猫虽有凛冬城堡相助，但不幸是处于自己的“北方的威胁”之下；因此乔克通过横置罗柏身上的灰风，杀死了对手的罗柏，这真是经典的“借刀杀人”的例子。此时铁丝猫一定很后悔自己组了这张“北方的威胁”吧。

此后比赛还是很胶着，但渐渐的乔克打出了自己的罗柏、艾德、奔流城信使等角色，使自己在权力争夺中取得了优势，并且靠名望也拿了几枚标记。最终时限已到，乔克9:8获胜！赛后我们发现这场比赛乔克选手虽然获得胜利，但基本没有主动发起过军事争夺，被观众戏称“猥琐”流，但不管怎样，乔克选手的这种选择是最稳妥也是最正确的打法。


某位选手的桌面状态，好多勇武角色，而且有“武装的力量”，点数很高▲

史塔克与徒利的联合胜利

同时进行的三四名决赛，平平与姜骜打得就轻松多了，打到第三局，最终平平以2：1赢下，取得第三名。因为前三名都是史塔克家族，且牌组中都有不少徒利家族角色，因此这次比赛可以说是一次“史塔克与徒利家族的联合胜利”，第一天的比赛就此结束。第二天的混战赛在轻松的氛围下进行，四个城市的区域锦标赛混战冠军进行了一场混战决赛。最终来自上海的陈晓鸣夺得冠军。

本次比赛从预赛到决赛共有50余名选手参加，可谓一次全国权力游戏高手的大聚会。让我们期待来年的比赛再相会！


获得混战赛冠军的Sammy在领奖


获得对决赛冠军的乔克在领奖

殘虐無情的藍色帝國

三國殺中的魏國勢力

在《三国演义》中，自魏国的第一代领导人曹操凭着一句“宁教我负天下人，休教天下人负我。”建立起强大的魏国后，这个国家一直流露着如同帝国一般的气质：庞大、强硬、无情。将领们少有同蜀国将领相似的“民间英雄”色彩，虽不乏勇将，但又少见“情意用事”。每一个人都如零件般为这个国家贡献着。这一点在三国杀中有着很显而易见的表现，若将整个势力看作一个整体，总的风格能用一个词概括：自虐。

也许这时候有玩家开始在盒子中迫不及待的翻找黄盖大叔。当然，黄盖是一个很典型的自虐例子，但是这只针对他个人，而我在这里要说的，是魏这一整个势力。首先我来提几个武将，各位读者一定能心领神会。



霸道的“自虐”

从大家最熟悉的基础包讲起，曹操的技能自不用多说，手握曹操，对箭雨和精壮的野蛮人的渴望油然而生。其次夏侯惇的刚烈也是群众喜闻乐见的功能，恨不得拿脸帮别人挡杀。郭嘉学名宝箱，打中了就会掉宝，置于这宝会到谁手上，就看谁能和宝箱建立起良好的友谊了。接下来说到司马懿，不得不感叹这位仅次于诸葛孔明的军事，损血时抓别人的牌和用自己的牌来改变局势，不论从血还是手牌上，都是自虐的先驱。

从基础包中我们能看出，魏国的自虐基调已悄然埋下，但是却难见精妙的Combo，这不是坑爹嘛，哪自虐了？不急，我们再来看之后的扩充。

先看火包中的两位：曹仁和夏侯渊。两位的自虐可谓别具一格。曹仁通过放弃一整个回合来获得三张牌，非常有“老子不玩儿了。”的态势。而夏侯渊也是通过时间（回合阶段）上的代价来达到自己的目的。对于曹仁，大家的眼睛都是雪亮的，好坏自有定夺。而夏侯渊鄙人认为算是打出了风格打出了水平，在装备或手握一定数量的装备牌后，可谓是指点江山，什么都不用做，只要说“杀你，杀你。”对方就得乖乖出闪。

“虐”的极致

不过这两位加上前面几位也没多大联系……这不还是坑爹嘛！急啥呀，还有两个扩充包呢。来看风包中的荀彧，将血换牌以独特的形式向玩家展示了出来，当你看到驱虎这个技能时，你一定认为天下没有比这更二的技能了，但是如果你还有耐心看到劫命……不，节命这个技能的时候，驱虎简直就是神技呀！这兄弟就怕没人来打他，所以习得了一个逼别人伤害他的功能，妙哉，妙哉！同是风包中的魏将典韦相比荀彧则自虐得非常朴实刚健，血换血，牌换血，绝不打折。说到这这些魏将间精神上感觉似乎是有那么一点联系了，但是可能会陷入互相扣血抓牌的减益循环，想想前一阵林包中的人物……

先讲曹丕，依然是通过受虐启动的技能，不过把别人翻过来是个不错的想法，比如把睡大觉的曹仁给翻回来……而颂威这个功能有了司马懿或甄姬的配合，可谓牌源滚滚。而行殇的功能算是魏国这群亡命徒都找到了归宿。再看林包中第二个魏将徐晃，他算是魏国至今最特别的一名武将了，其他魏将基本是通过折磨自己来让对手更加痛苦，而徐晃却只是通过最平常不过的出牌，就让身边的对手肝肠与兵粮齐断，可谓是领悟了“虐”的一层境界。



传说中的蓝色连锁

说到这三国杀中至今出现的魏将都已罗列，那他们到底怎么个“自虐”法呢？接下来是他们之间可能发生的故事（以下纯属胡乱YY）：郭嘉使用范围伤害锦囊时所有魏将除非以血为代价的武将全自愿中伤，伤首先荀彧、曹操、神·曹操、司马懿的抓牌暂且不提，若曹仁在睡大觉则曹丕将他翻过来，或者把自己的神老爸翻回来。而在郭嘉在判定夏侯惇的刚烈时由司马懿改判命中，因郭嘉的天妒技能，这张判定牌并没有浪费，之前的群伤锦囊也被曹操收进，而因为黑牌判定的成功让曹丕抓一张牌，郭嘉选择掉血抓牌，而此时郭嘉将装备全部分给夏侯渊和典韦，红桃和黑桃2-9交给司马懿，黑色牌非锦囊交给徐晃，这只是由郭嘉启动的一次连锁，整个曹营除了生命值以外，牌类资源成一个正增长状态，而且资源开始集中到该集中的人手里。同样荀彧驱虎等也会启动此类连锁，外加各种小连击层出不穷，如果有哪个敢碰一下团结起来的魏将，那将启动一个可怕的连锁……

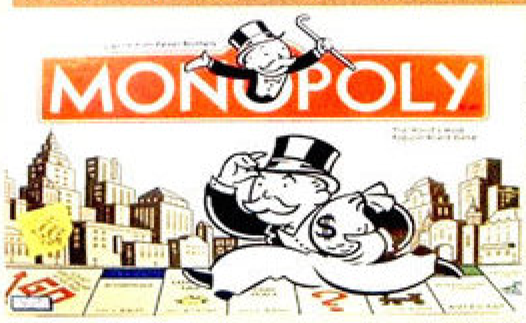


桌面游戏家族大观

Mobileg的桌游专栏

感谢各方面的努力，Mobileg的桌游专栏终于在12月和大家见面了。桌面游戏是近几年来在国内兴起的一项益智活动。因为其注重交流，充满竞争，又非常环保，所以受到不少年轻朋友的喜爱。在我看来，这项在欧美风行几十年的活动，却不仅仅是游戏这样简单。每个优秀的桌游设计所散发出的艺术表现力，离不开其背后深厚的文化背景和历史积累。于是，Mobileg的这个专栏不仅会有一些有趣的游戏介绍，更会着重关注桌游相关的文化和历史背景。通过更立体的角度，让我们一同来探究桌面游戏无穷的魅力……

开篇我们先来了解一下桌面游戏的家族（Families）



和人类一样，桌游的存在和发展也是依赖其家族血脉的。在将近5万个有记录的桌游中，总共有将近700个游戏家族。这些家族小到仅是两三个游戏组合，大则包含几百上千个游戏。用比较现实的眼光看，这些家族的存在多少都带有一些商业味道。设计师和出版商的目的很明确，增加游戏的知名度，从而提高销量。尽管大家都对此都心知肚明，但对一些有收藏嗜好的玩家来说，桌游的家族仍然是一股不可抗拒的力量。

最庞大的家族 Monopoly

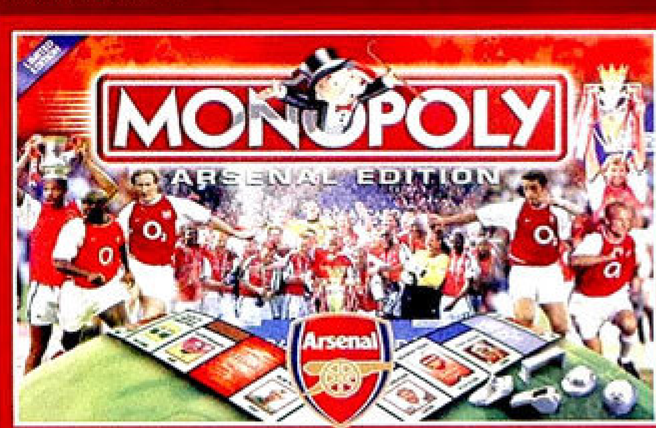
在所有桌面游戏中，最大的家族要算Monopoly系列，中文译作地产大亨，也就是我们小时候常玩的大富翁强手棋。从1935年第一款Monopoly问世以来，差不多有超过800款不同的强手游戏出现。而且，这个家族还在不断的壮大。2010年差不多又有20款左右的Monopoly发行。这些游戏的机制大致相同，唯一的区别是背景主题的变化。在众多Monopoly的家族成员中，大部分是以世界知名城市为主题背景的。貌似国内也发行过上海、北京以及香港等城市地图的Monopoly。



除了城市之外，另外一些广受关注的主题也是Monopoly涉及的领域。电影大片便是其中之一。星球大战、蝙蝠侠、变形金刚、007、魔戒等都有相关的Monopoly。这些游戏的设计主要利用玩家爱屋及乌的心理，将电影道具和游戏配件很好的结合。以星球大战为例，玩家的强手棋子变成了电影中的人物模型，连我们熟悉的电厂和自来水厂也变为电影中的蒸汽罐和核反应堆。如果你是星球大战迷又喜欢桌游的话，能抵制这样的诱惑吗？



体育是Monopoly的另一大分支。根据地方特色，美国本土有涉及NFL，NHL等联赛背景的强手棋。欧洲则有各大超级足球俱乐部的纪念版，图中这款英超阿森纳足球俱乐部的限量版游戏，应该是球迷朋友们非常向往的东西吧！



策略玩家的挚爱 Alea

Monopoly家族虽然庞大，但却有着致命的弱点，那就是游戏内容换汤不换药。因此，喜欢这个家族游戏的玩家不会多。而致力于策略游戏的Alea家族，应该是策略玩家众的最爱。

Alea是大公司Ravensburger旗下的一个系列。按游戏外盒包装的大小，又分大、中、小盒三个子系列。截止目前，大盒游戏共发行了13个（第14个将于2010年底发行），中盒6个，小盒5个。因为这些游戏策略度普遍比较高，所以她们拥有大量的追星族。特别是大盒（Big Box）系列，其家族成员比较多的排在BGG前200位，这其中也包括目前第一的波多黎各。因此，大盒系列也是Alea三大家族中最具代表性的一个。

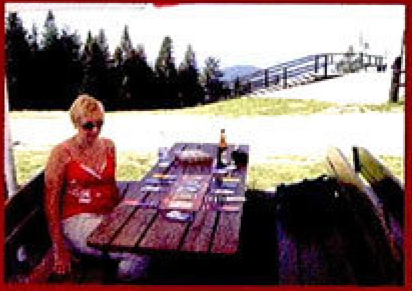


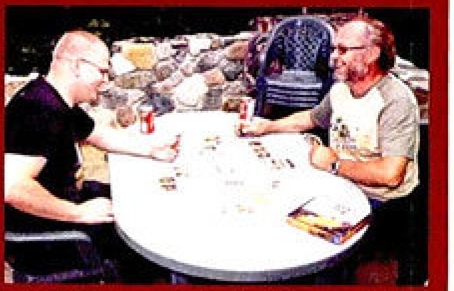


除了策略性不错之外，Alea系列还有一个特点就是外盒侧面的人像。虽然每个游戏的人物不同，但基本保持同样的美术风格，简单说就是“一个人的构图”。我本人也非常喜欢这个系列，游戏性强是因素之一。更关键的是，在网上看过这张Alea大盒墙的照片后，我也难逃所谓家族的诱惑。不过，略有些遗憾的是，Alea大盒的前几款，像RA，唐人街（Chinatown）和佛罗伦萨王子（The Princes of Florence）等的出版时间都比较早。随着其他公司再版的发行，如今要凑齐这些最初Alea版本的游戏已经相当不易了。即便能找到，这些老版本游戏的价格也已经和发行时不可同日而语了。

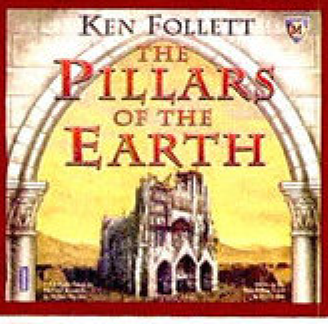
两人的对战 Kosmos

除了Ravensburger，Kosmos是另一家德国比较早涉足家族游戏的厂商。Kosmos下面有两大成功的家族：二人系列（Kosmos 2 players Series）和文艺系列（Kosmos Literature Series）。以失落古城（Lost Cities）和中非商人（Jambo）等为代表作的二人系列有近50款作品。顾名思义，他们的共同点就是专门针对二人的游戏。而且这些游戏外盒都比较小，便于携带。在游戏机制上则追求简洁、快速，但不乏深度。是外出旅行时不错的调剂品。





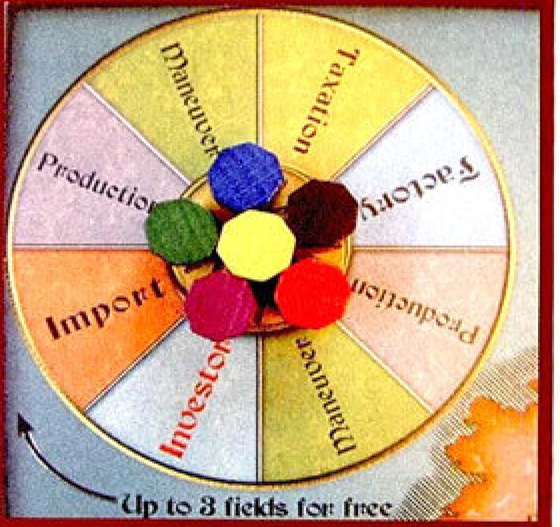
Kosmos文艺系列则独辟蹊径，收入的作品都以文学著作为背景。家族成员虽不多，但个个都精雕细琢，具备相当的文化底蕴。地球支柱，魔戒等都是其典型的代表。这些作品的难度不一，特点也各异。但有一点是共同的，那就是强调玩家的代入感。尤其是在玩之前，如果看过相关的文学或影视作品，那就一定会有更完美的游戏体验。相信会有不少玩家是因为对原著的热爱，而去购买这些游戏的。



最近，Kosmos又推出了一部分二人游戏的德文版铁盒套装。看来，家族系列真是商家手里的摇钱树啊。

系列三兄弟 Trilogy

桌游家族还有一种常见的形式是三部曲（Trilogy）。我们比较熟悉的有Uwe的收获三部曲，Wolfgang和Michael的面具三部曲以及MacG的Rondel（圆盘）三部曲等。



这些游戏一般都出自同一设计师，她们在内容或者机制上有一定的关联性，但又各具特色。

当然，出版商这样的命名策略，主要还是出于商业角度的考虑。三部曲中只要有一个获得成功，其他两个对玩家的杀伤力就不成问题了。而这样的小家族，往往更容易被玩家接

新兴的轻松家族 Gryphon

以上提到的这些都是成名比较早的老牌家族。而年轻一辈中比较突出的，当属FRED公司下的Gryphon几个系列。和之前的家族不同，Gryphon走的是比较低端的路线，致力于欢乐轻松的家庭游戏氛围。因此这些系列中的游戏，BGG排名普遍都不高，但却仍然有着不错的市场。在Gryphon同时推出的4个系列中，比较出名的是书架系列（Bookshelf Series）和铁盒系列（Tin Box Series）。



顾名思义，书架系列就是把游戏包装的像书一样。如果收集成套放在书架上，真的是难辨真伪。这也是此系列的一大卖点。我个人认为，这个创意非常成功。桌游除了能玩，还能当作装饰品，也许这也算是一种潮流吧。



Gryphon的铁盒家族定位在低龄人群上，每个游戏的年龄要求差不多都是6岁，实际可能更低一些（通常的策略游戏要求10-12岁）。游戏内容以欢乐型或学习型为主，售价在6美元左右。一个铁盒，两刀卡牌，对初为人父母的桌游爱好者来说，这个系列绝对有她们的市场。

三国智第四版补充包 卡牌设计有奖征集活动



你喜欢三国，是否偶尔会觉得某位将领如果出现在游戏里，应该要如何强大如何好？你玩TCG，是否偶尔会觉得某张卡实在太无力，你需要某个效果，可是却遍寻不到？

现在有机会把你拉风的想法实现在三国智游戏卡牌上，三国智游戏组邀请你共同参与第四版补充包卡牌设计，如果你的方案通过审核并被选中，你的名字将会被印刷在卡牌上，还会获得2000三国智积分奖励。

参与办法：

参与设计者在论坛“少府监”板块发帖，发表自己的设计思路
地址链接：http://bbs.sanguocard.com/forumdisplay.php?fid=51

参与发帖标准：

1、帖子标题格式由“【卡牌设计】”、“【卡牌类型】”、“卡牌名称”组成，如“【卡牌设计】【谋略卡】将计就计”。

卡牌类型包括：将领卡、谋略卡、宝物卡、事件卡、兵权卡。

新卡牌名称由设计者自定。

若未按照此格式发帖，将视为一般性发言贴，不予以审核。

2、帖子内容需包含该类型卡牌的特征。

将领卡包括：将领名称、将领兵种、将领阵营、将领兵权条件、将领效果、将领攻/命/智、小传（选）。

谋略卡包括：谋略名称、谋略速度、谋略时效、谋略智力条件、谋略效果、小传（选）。

事件卡包括：事件名称、事件发动条件、事件效果、小传（选）。

宝物卡包括：宝物名称、宝物效果、小传（选）。

兵权卡包括：特殊兵权卡效果、小传（选）。

卡牌设计标准：

1、卡牌开放将领卡、谋略卡、事件卡、宝物卡、兵权卡设计。所设定效果需充分考虑到游戏平衡性。

2、所设计将领需与三国历史或演义故事相结合，符合历史进程。谋略效果需符合常理。

3、此阶段设计活动题材选择限于建安三年公元198年曹操擒杀吕布占据徐州后至建安十二年公元207年曹操扫平河北这一时间段。

4、允许设计者扩展出目前卡牌元素以外的新元素，卡牌插画不在设计征集之列。



官方提示：

为保证设计者权益，如有方案近似或雷同的情况，将选用提交时间优先者，请珍惜创意，勿急于分享。

奖励办法：

1、入选卡牌，我们将在卡面上印制设计者ID。

2、每张入选卡牌奖励2000积分。

设计活动时间：

本次三国智卡牌设计有奖征集活动将于即日起至2010年12月30日24时整结束。

活动结束后，我们将分类整理征集到的所有设计方案，进行初步的评估和讨论后，将入围的方案进行平衡性、游戏背景契合度等方面的进一步评估和测试，最终获选的方案或者创意思路的内容信息我们将在官网公布。

游戏才刚刚开始！

——三国智战役正式登场

单人对战模式已不能满足你战场拼杀的快感？
多人对战模式已不能突出你日益精湛的牌技？
城池战模式已不能展示你运筹帷幄的统领才能？

战役模式，三国智进阶篇。
首次登场的战役副本为“黄巾之乱”。
该副本以黄巾犯乱时期为背景，
初始设定张角为主将携黄巾将领对抗汉军阵营。
通过该副本战役，
你既可以充当黄巾军对抗众汉军，
也可充当汉军，与其他同僚共同剿灭黄巾军。

游戏刚刚开始，邀上你的战友，一起来开始新的战役吧！

战役规则请登录三国智官网
http://www.sanguocard.com/view.asp?ArticleID=2419

放松娱乐 轻松桌游

——休闲小桌游介绍

傻瓜炒股 Buy Low, Sell High



游戏人数：2-4
适合人群：喜欢股票买卖和金融类 游戏的玩家
游戏时间：约45分钟

你喜欢炒股吗？想不想在游戏中玩一把股票，体验一下股神的感觉？那么向你推荐这款“傻瓜炒股”游戏。这个游戏虽说是模拟股票交易，但玩法并不复杂，桌面上有些代表三种不同股票的标志物，它们分别占据不同的小格子，小格子上的数字就是这只股票当前价格。如果你买入一支股票，买入下一个股票的价格就会更高。如果你抛出一个股票，则别人买入下一个股票的价格就会越低。怎么样，是不是跟现实中很像？

“消息面”也是影响股价的重要因素，这个游戏中，每个玩家同样可以用手中的“消息牌”来影响股价，但这些消息要累积的到一定程度才结算，所以事件积累的过程中，你需要预判事件结算的最终结果，灵活的买入和卖出股票。也要当心别人放出的假消息哦。

淘宝链接：http://item.taobao.com/item.htm?id=1891384021

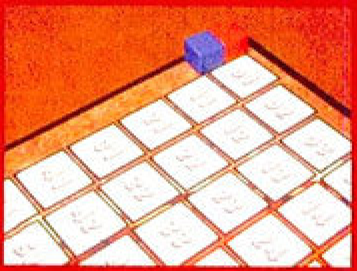
克奇纳:印第安众神 Kachina



游戏人数：2-5
适合人群：轻度策略游戏的玩家
游戏时间：约45分钟

Kachina是印第安人神话中诸神的总称，但这些神灵之间并不和平，他们总是在互相争夺地盘。“克奇纳：印第安众神”就是以印第安人神话为主题的一个板块放置游戏。玩家在每一轮可以放置一个代表一个神灵的板块，每个神灵有自己的一个力量值，只要你放出的神灵的力量在当前行或列中是最大，那么你就可以得分。所得分值为该行或列的板块数。放完一张后补一张，放完所有板块后分值最多者获胜。

游戏规则粗听平淡无奇，但妙处在于多数神仙有自己的一个特殊能力，比如“小丑”可以使其四周的神灵力量值降到0，“雄鹰”则可以停在其他板块之上等等；诸多的可能性使得如何巧妙的放置板块成为游戏一大要点。有时候，一个好的放置可以让人拍案叫绝。你也有机会经常使坏，让别人的神灵难以得分。该游戏上手极快，男女都能玩，是入门级的策略游戏。



淘宝链接：http://item.taobao.com/item.htm?id=6372228199

维耐塔 Vineta



游戏人数：2-6
适合人群：喜欢聚会和坏人游戏的玩家
游戏时间：约30分钟





有一个北欧神话：在Waka-Waka岛上，有人不小心地打烂了其中一个古迹，惹怒了众神，说要报复人类！在“维耐塔”游戏中，玩家扮演这些北欧众神，每人试图浸溺尽可能多的异教徒，同时保护他们的追随者和他们隐藏在岛上9处地方其中一处的祭祀场所。

游戏的实质是一个投票游戏，每个人有特定一种颜色的追随者和自己控制的一个岛屿。每个人尝试拉拢别人，一起投票沉没掉有其他玩家追随者的岛屿。但是每个人的追随者颜色是互相不知道的，所以你只能通过别人的行动来猜测对方的追随者颜色和岛屿。好玩的地方在于你可以伪装自己的意图，引诱别人跟随你或者敌对你，做出错误判断。游戏中，口才也是重要的，你可以经常“帮助”别人来做决策。如果谁经常赢得这个游戏，那么无疑他就是“坏人”！游戏在4-6人时最好玩。

淘宝链接：http://item.taobao.com/item.htm?id=6701403855

模型地带 Model Zone

来自暴雪的精品模型

对于喜欢暴雪的朋友们而言，今年的GStar同样不容错过。就在韩国釜山举办的GStar2010游戏展上，暴雪公布了《星际争霸2：自由之翼》的三种族代表手办，据说，这三款手办均由著名的日本公司制作。

说起来，最近暴雪出的手办还真是不少，不论在暴雪嘉年华还是Comic Con文化展上总有东西把住人们的眼球。这次，就让我们一起来欣赏暴雪在2010年带来的几款精品手办吧。

2010GSTAR上公布的8厘米手办

如您所见，这便是暴雪在GStar2010上公布的三种族手办了。而手办的整体高度间于7至8厘米之间，相对过去的作品而言，绝对是小身材的袖珍之作。不过就色彩和造型来看，依然非常给力。说起来，人族的陆战兵和早先推出的星际2英雄提卡斯·芬得利（Tychus Findlay）有些许相似之处，不过从背面的漆色来看，新款手办的金属色泽比前作更亮。

可惜的是，暴雪这回的保密措施真的很到位。至截稿日为止，尚无关于这三款手办的更多消息（连是哪家日本厂商做的都不清楚），而暴雪商城里也没有相关内容，看来这又是一套售价极高的稀有限量手办了。



三款手办从左自右分别是神族的光明圣堂武士、人族的陆战兵和虫族的刺蛇



从背面看起来仍不失精致

顺便一提，欧美人似乎爱把手办称作figure或statue，这和百度上所称的GARAGE KIT完全不同。

Comic Con上的精彩展示



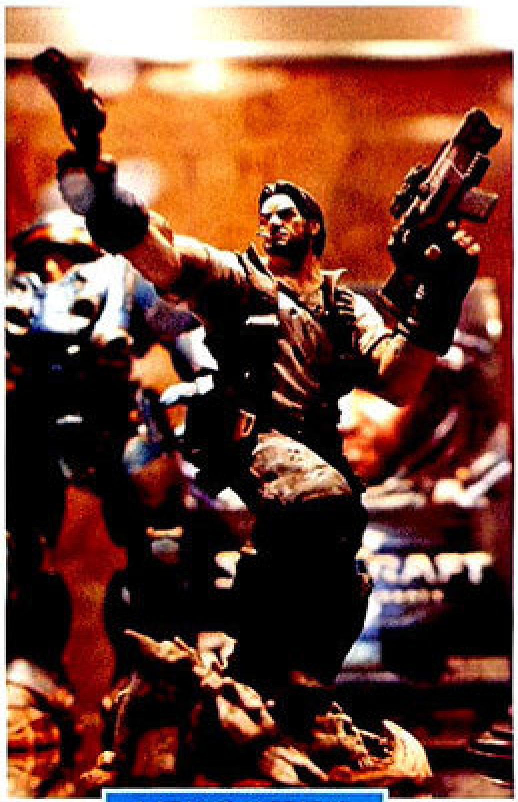
对于喜欢动漫的玩家而言，圣地亚哥国际动漫展（Comic Con）同样是不可错过的盛世。在今年7月末举办的Comic Con上，暴雪同样展示了数款精美手办。题材仍然以《星际争霸2》为主（不过也有一些《魔兽世界》的手办）。不管你有没有见识过暴雪在Comic Con上的这些精彩展示，这里不妨让我们借机回顾一下。



从左到右分别是人族英雄吉姆·雷诺，神族的泽拉图和人族陆战兵



细节上来看，雷诺的造型也颇为粗犷



大烟枪拿着两把枪



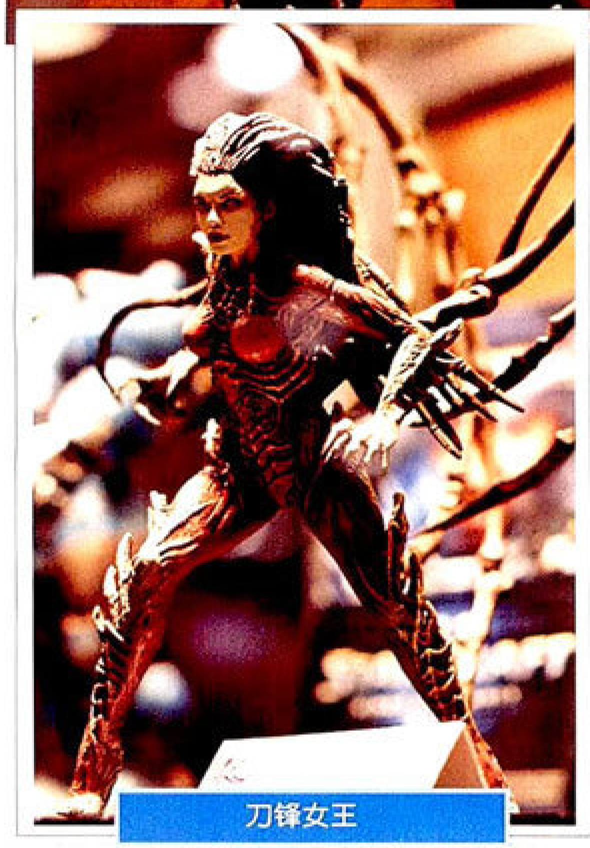
著名的黑暗圣堂武士泽拉图

这铠甲看起来有些年头了





面部大特色



刀锋女王

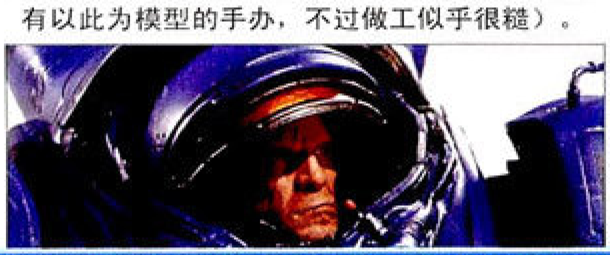


热爱WOW的人或许都raid过的巫妖王

不可不看的



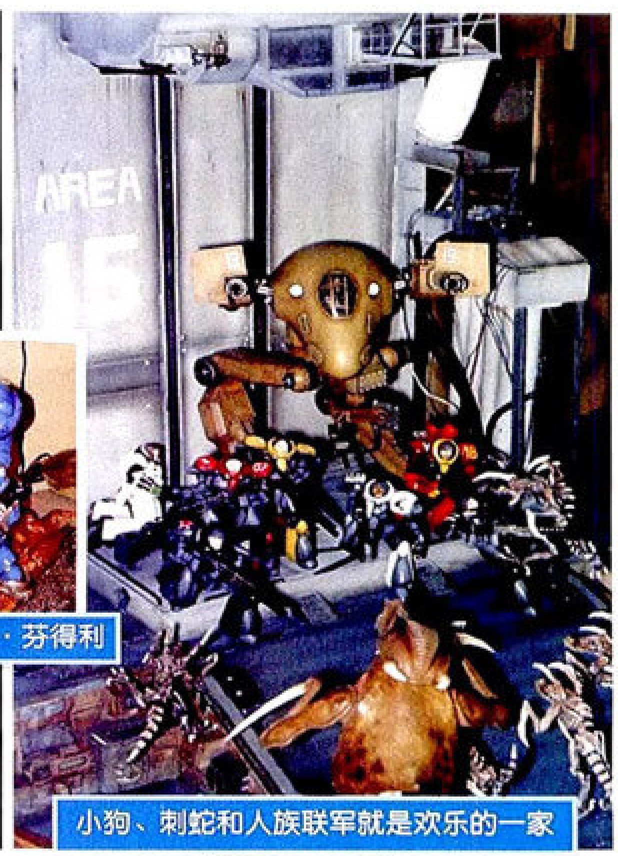
这个雷诺穿动力甲的模型，已经不能称之为手办了。它的大小和真人差不多，最初露面的场合可能是在暴雪嘉年华上（网上好像也有以此为模型的手办，不过做工似乎很糙）。



这款限量手办可说是有点年头了，价格也非常昂贵（760美元的样子）



非常稀有的提卡斯·芬得利



小狗、刺蛇和人族联军就是欢乐的一家

COS大家秀



GStar2010美女如云迷人眼

对喜欢欣赏Showgirl、Cosplay的朋友们而言，今年11月18日至21日在釜山BEXCO召开的2010韩国GSTAR游戏展可有不少看头。由于游戏展的门票仅值两大瓶可乐（也许韩国的可乐特别贵）的价，现场又有游戏体验和礼包赠送，整个GStar2010可说是人头攒动。



展会售票点和CJ一样也拦起了道道隔离线


提着礼袋的宅男们


甚至还有大叔级的宅男

当然，我们的目标还是美女和Cosplay，这次P羊就特别收集了一组精彩美图，供各位大饱眼福。总的来说，GStar2010在ShowGirl和Cosplay方面和ChinaJoy相比还是有很大的不同的，这倒不是说韩国美女特别白，而是现场的专业Cosplay团队并不多，几乎都是Showgirl和外聘的形象代言人穿着Cos服装在舞台上摆Pose，题材也以游戏为主，不过美女确实多得令人目眩。


美女成行

主打游戏均有美女出战

从某种角度而言，这届的GStar也是各个游戏厂商的美女大作战，韩国最近公布的几款主力网游，比如《剑灵OI》、《Tera》、《Asta》、《都市战争（Metro Conflict: Presto）》甚至《泡泡龙》和比较早的《卓越之剑》等游戏都祭出了自家的Cosplay舞台秀。

值得一提的是，这届GStar在showgirl的着装上还有三条硬性规定：

1. 不得穿着比基尼和内衣等三点式服装
2. 遮蔽下身的衣物上端要越过骨盘
3. ShowGirl后背不得暴露2/3以上的部分

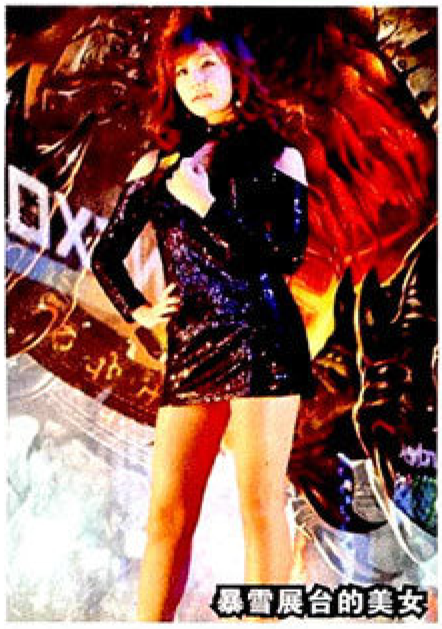

来自《都市战争》的MM


来自《都市战争》的MM



被不少玩家看好的《Tera》美女

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


暴雪展台的美女



现场也有来自欧美的Coser


似乎cos的是《地下城勇士》


东方武侠风十足的《Asta》


这次泡泡龙也很出风头


《卓越之剑》中的魔法师Coser

Cosplay中的搞怪组合

虽然GStar2010并没有太多专业Cosplay团队参与，也不像欧美游戏展有大量游戏粉丝不顾形象地穿着搞怪的cosplay服装，不过在官方组织的舞台秀上还是有些扎眼的镜头，就好比《魔界村OL》和《洛奇英雄传》这两个游戏厂商所献上的。


美女环绕中的宅男


《魔界村OL》展示画面

玩过红白机游戏《魔界村》的朋友，应该还记得游戏里的骑士大叔。这款游戏最有喜感的一点是，只要被敌人打中一次，就会立马回到“赤膊”状态。而游戏OL化以后，似乎也多了更多的玩法和乐子。

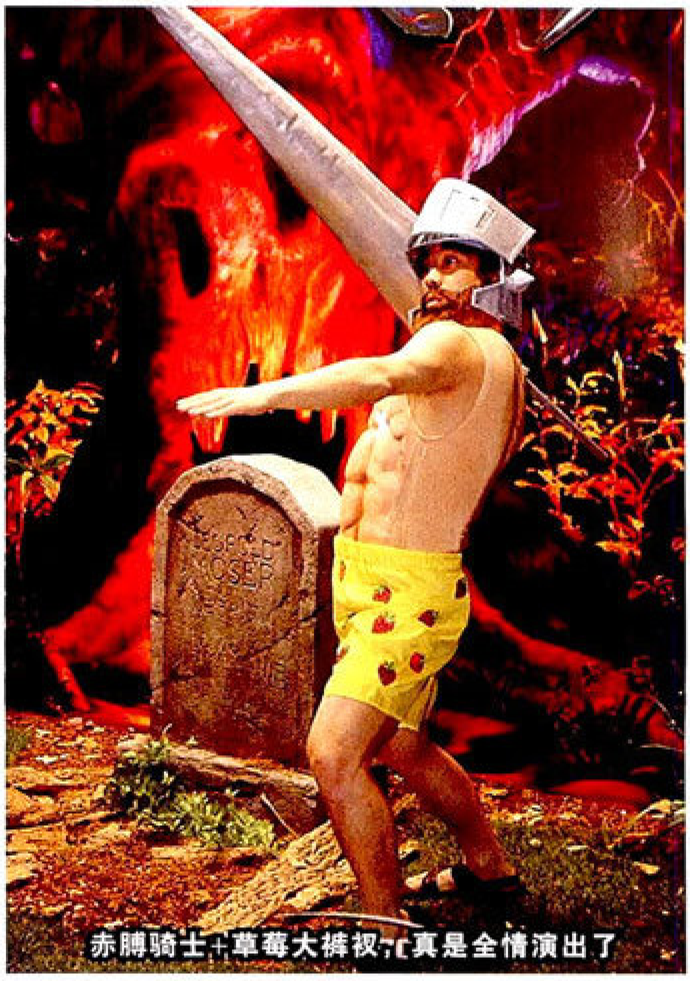

现场还有和卡鲁掰手腕的环节（看到这身肌肉吓也吓死了）

《洛奇英雄传》这回请出了波布·萨普（Bob sapp），这个极有喜感的大块头黑人演员出演过不少影片，而他这回Cos的则是新角色卡鲁。



不过有一个这样的保镖，对美女来说也不错吧


美女在身旁一站，这个对比就太强烈了


赤膊骑士+草莓大裤衩，真是全情演出了

囧囧有神物志 2010年 小P羊版

本月最囧！奥巴马也看乌贼娘？

喜欢动漫作品的朋友都应该听说过乌贼娘这个人物，这位来自漫画《侵略！乌贼娘》的角色，最近可说是火得一塌糊涂。就连美国现任总统奥巴马也端坐在电视机前，和这位头顶白色乌贼帽的小loli“相视而笑”。好吧，这张图其实流传自微博，我们神通无边的乌贼娘还出现在韩国、出现在了朝鲜等地（莫非这就是萌战的预兆）。不管真相如何，P羊倒是不介意乌贼娘在更多地方露面。



磁带迷的废物利用

自从有了光盘，有了移动存储器以后，磁带连同播放磁带的录音机就成了历史。不过，对于喜欢磁带的朋友而言，你大可不必为磁带的命运而悲戚，它们的归宿并非只有垃圾桶一处，其实咱们大可以废物利用一下，就像图中这位仁兄所做的一样。如您所见，国外的一位朋友已经将自己的磁带拼成了一个置物柜，由层层叠叠的磁带拼成的柜子看起来还颇为时尚呢！也许你也可以试试看？





梦游娃娃宅人披肩

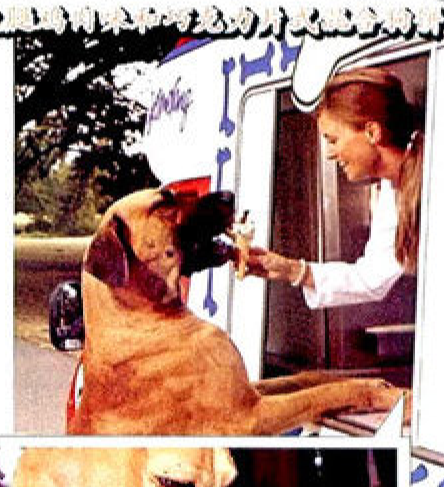
天气越来越冷了，对于喜欢深夜上网的朋友而言，裹着毯子似乎是个不错的选择。不过问题也来了，毯子毕竟不是外套，披着毯子敲键盘多少有点不便，于是就有人为御宅一族专门设计了这套卡通味十足的梦游娃娃宅人披肩。它拥有非常卡通的外形，帽子上还按着两个耳朵，最关键的一点是，这套装备异常舒适，绝不像穿了件外套那样死板。



囧产品：狗狗啤酒

下面这条囧闻送给广大的宠物爱好者（特别是爱狗人士）。最近，荷兰的一家啤酒公司制造了一种全新的产品——狗狗啤酒。怎么说呢？这种特殊的啤酒结合了牛肉与麦芽的榨取物，因为带有肉香味，为此，它更适合狗狗们的口味。这似乎也意味着，狗狗们不必被拒之于酒吧门外了？

题外话，除了荷兰的狗狗啤酒，英国布姆兰宠物协会还推出过世界首辆宠物狗雪糕车（其中出售火腿加鸡肉的圆筒冰激凌）。对此我只能表示，宠物们的生活现在真是让人羡慕不已。





萝莉们的生存之旅

感谢贪睡猫为我们提供了这条消息。现在，热衷玩《求生之路2》的朋友不必再拘泥于那些大叔大婶的角色了，我们有了更好的角色选择——来自《初音少女》的四位Loli们。在初音版《求生之路2》中，不仅是角色的造型和头像被替换成了萌Loli，就连墙上张贴的海报也都替换成了初音少女。好吧，看来这又是日本怪蜀黍们的杰作。

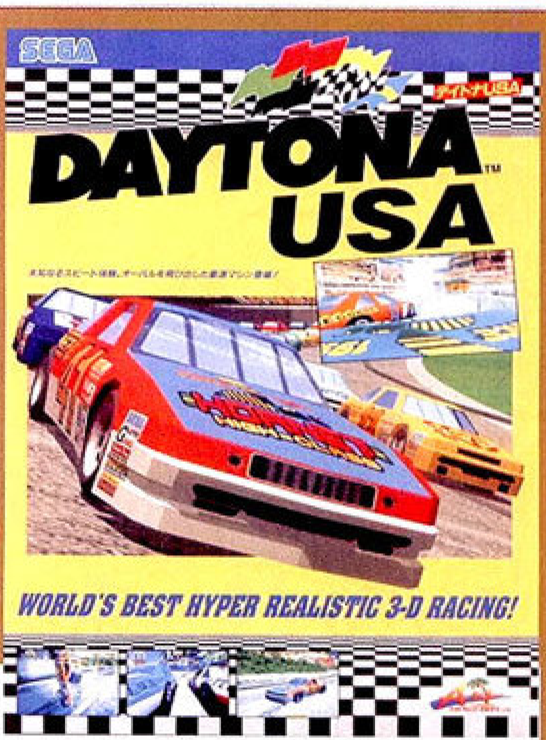








梦游美国 Daytona USA

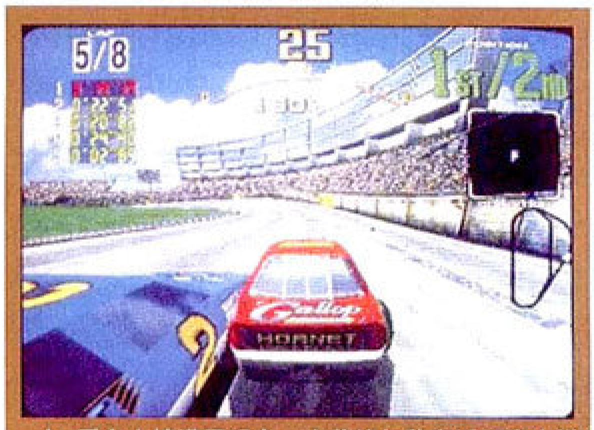


作者：SLR

说到上个世纪80年代到90年代初的SEGA大型筐体，几乎所有人都会认为那是铃木裕的天下。从《After Burner》到VR赛车，几乎每个人到机厅都直奔铃木裕的机器而去。比如在《终结者2：审判日》里，未来的人类领袖约翰康纳也是打铃木裕的街机长大的……扯远了。这一垄断地位直到1993年才有所改变，名越稔洋所打造的《梦游美国（Daytona USA）》（以下简称Daytona）一举成为街机厅里最受欢迎的赛车游戏，并且热度一直延续到了续作推出。

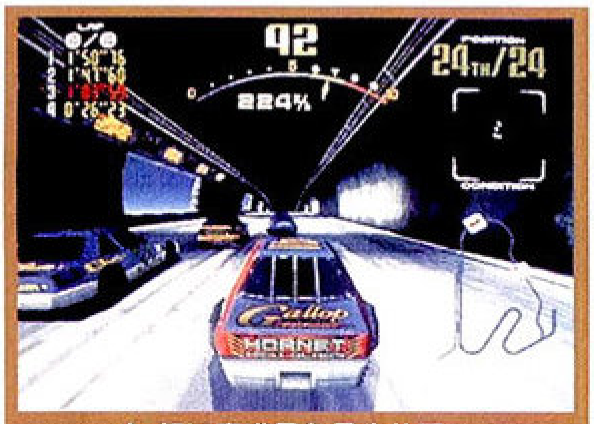
何为梦游美国？

名越稔洋在进入SEGA后不久就跟随铃木裕制作飞行射击游戏《G-LOC》，不过Daytona才是他的成名作。当时，3D技术已经成为街机市场的主流，而由于Model 1这个基板已经跟不上时代，SEGA便开发了当时性能无比强大的Model 2，这个狠角色可以每秒运算30万个多边形，支持材质贴图和镜面反射，而Daytona就是这块基板的第一部作品，从中可见SEGA给予名越的信心。



▲ 看台上挤满了观众，大黄蜂与敌车近距离火拼！

事实证明，没有比Daytona更适合展示这块基板性能的作品了。跟它比起来，VR赛车从各方面来看都像是上个世代的作品，而两者的发行时间其实只差了1年。Daytona的优势不光体现在无与伦比的图像——三个赛道都极尽华丽之能事，赛车像在梦幻的场景里奔驰，而且游戏本身在操作感也十分令人上瘾。Daytona并不是一款真实的竞速游戏，但它的操纵性却兼顾了深邃的技巧与感官的刺激。你在游戏里可以轻易地将赛车提升到300公里每小时。碰到弯道时，则需要踩下刹车，降档，大打方向盘，并轰开油门，赛车就会带起滚滚烟尘，扭动性感的屁股，完成一个漂亮的甩尾。如此完整而痛快的甩尾体验在之前的竞速游戏中从未出现过，更何况它还很难掌握，让人不由得一遍又一遍地去尝试它，简直就像着了魔一样！



▲ 银河赛道景象最为壮丽

这部伟大的竞速游戏还有个令人为之疯狂的物理引擎！在游戏中，赛车会互相碰撞甚至飞起，在同屏车数众多的情况下，简直就成了一场大混战。要说完Daytona的诸多优点，可能花上三天三夜也不够，所以我在这里只需要指出，这的的确确就是NASCAR应有的样子就够了。虽然它一点点也不拟真，连赛道都是虚幻的，但这又如何呢？从片头光吉猛修热唱的一曲“Day—tonaaa!”，到开赛前充满磁性的男声“女士们先生们，发动你的引擎”，再到游戏里一个个车身发震的速度怪物，Daytona从灵魂深处对NASCAR进行了一场顶礼膜拜。



▲ 游戏与《V.R》一样提供了多个视角。

逆走行的话？

Daytona是当时少有的能够逆走的竞速游戏，而且游戏在玩家逆走之后，到达终点依然予以计算。只是在最初逆走时，会不断发出“开倒了！”、“不是说了开倒了吗？”的提示。除此之外，逆走还能够看到平时游戏里所无法看到的景象，比如在中级赛道恐龙谷里，逆走的话会看到一块招牌，上面用英语写着“恭喜你，你已失去了支持者！”而在上级赛道海银河中路边则会有VR战士角色杰夫利的雕像，如果逆行他的动作会改变。



▲ 当时的50寸豪华机台，不过要真正享受《梦美》，还得坐上八人联机框体才行！



PSP go日本周销量超DS Lite

专业游戏调研公司Media Creater日前公布了最新一期的日本游戏机周销量排行，其中，PSP go一周卖出2,918台，从而超越了任天堂DS Lite的销量。看来，索尼降价策略的效果真是立竿见影（虽然用PSP系列最新型号和一个过气的、接近淘汰的DS型号相比有点不太地道）。此外，PSP最近一周也卖出了34,538台，销售冠军地位无人撼动。而位居主机销售榜第二、第三位的产品分别是PS3和DSi LL。

F1赛车游戏或将登陆3DS或PSP2

日前，Codemasters透露《F1 2011》将有重大改变！其首席执行官Rod Cousens在接受媒体采访时表示，《F1 2011》决不仅仅是新增几条赛道、加入几个新车手那么简单。他们将进一步拓展F1赛车品牌，甚至还将登陆新掌机。

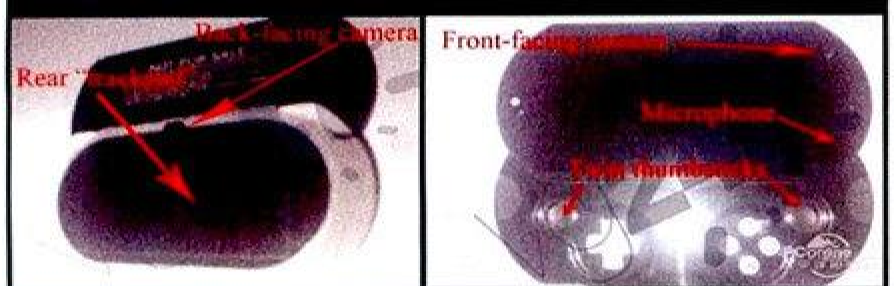
考虑到3DS已经确认在明年2月份上市，EA的高层也在最近证实PSP2即将正式公布，Codemasters的言下之意似乎正是针对这两款掌机而言。也许明年我们就能在3DS或PSP2上看到最近的《F1》游戏了。



PSP2开发机实物谍照现身

近日，网络上开始流传PSP2开发机的谍照。据了解，相关照片最初来源自UG247网站，虽然照片十分模糊，且带着霸道的水印，机型也和过去报道的PSP2外观大有出入，不过一些细节仍让人确信该主机真的与PSP2有关。

从公布的图中可以看出，这款机器包括HD显示器、正反双面都有摄影镜头，并且拥有麦克风以及双香菇头控制器。而据VG247网站最近更新的信息来看，这款机型应该是先行测试的开发机版本，正式的PSP2很有可能取消滑盖，以应付高规格的PSP2产生的高热。无独有偶，最近EA高层也声称见过PSP2，并表示该作已经成型。让大家期待它不久后就会面世吧！



第三方爆内幕！3DS游戏开发成本远超NDS游戏

据《牧场物语》系列的发行商Marvelous Entertainment透露，任天堂3DS游戏的开发成本，大约在7000万日元到1.5亿日元之间不等。虽然这只是Marvelous的一家之言，不过从某种程度上可以窥见3DS游戏的制作成本极高。之所以会有如此高昂的开发成本，有一部分原因是因为工作室需要一定的时间来熟悉新的硬件。有鉴于此，这款新型主机上的原创新作可能一时不会很多，至少Marvelous表示会坚持主推系列化游戏路线。



任天堂宣布橘黄、绿色款DSi掌机

圣诞购物季日益临近，各大主机厂商也纷纷行动了起来。就在近日，任天堂美国宣布将推出橘黄、绿色款DSi套装，并且选择在11月26日（黑色星期五）上架销售。

据悉，新掌机将绑定DS版的《Mario Party》游戏，两款游戏套装的价格均为149.99美元。从某种角度来说，这两款DSi套装也是任天堂《超级玛丽》25周年纪念活动的产物，此前任天堂已经推出了限量版红色Wii主机、红色DSi LL掌机。





人气MMORPG将登陆NDS平台

在今年10月24日的GameOn Live 2010活动上，日本GameOn公司宣布将把其运营的人气MMORPG《Red Stone》移植到NDS主机上。《Red Stone》是韩国L&K Logic公司开发的一款2D线上游戏，玩家在游戏中扮演一个寻找神秘宝石Red Stone的冒险家。官方表示，NDS游戏版本除了会采用跟PC版相同风格的画面之外，还会采用一个称作Zapping System的快速转切系统，游戏的剧情也以原创故事为主题。至于该作的发售时间和售价目前尚未公布。



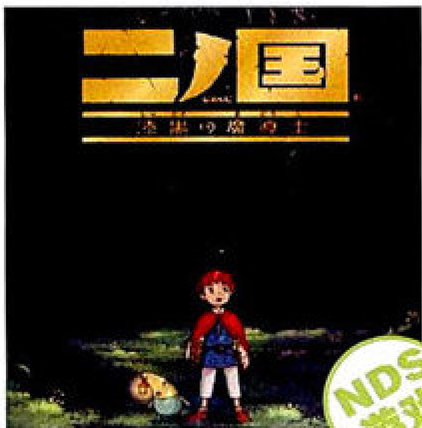
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

本月热门PSP&NDS游戏

双重国度：漆黑的魔导士

游戏类型：角色扮演类　语言版本：日文
发行厂商：Level-5　发布时间：2010年12月9日
游戏容量：4G　推荐度：★★★★★

该作最大的亮点，是由动画大师宫崎骏率领的“吉卜力工作室”亲自操刀制作。这是LEVEL-5继制作“《勇者斗恶龙》系列”和鸟山明合作后的又一次引人注目的碰撞。本作的主角，少年奥利佛因为母亲艾莉过世而活在悲伤叹息中。这时，名为泪滴的妖精突然在他面前现身，告诉他有关二之国度的变故，帮助泪滴似乎就能让艾莉起死回生。



NDS游戏

王者天下 一骑斗千之剑

游戏类型：动作类
发行厂商：KONAMI
游戏容量：550MB
语言版本：日文
发布时间：2010年11月25日
推荐度：★★★★

这款PSP独占新作改编自原泰久的漫画《王者天下》，游戏描绘了春秋战国时期的中国。而生于战乱之世的少年一信，梦想是成为大将军，帮助秦王嬴政统一天下。总的来说，这是款类似三国无双的作品，你可以在游戏中体验尽情“收割”的爽快感。此外，本作还将支持3人联机作战。



PSP游戏

风来的西林5

游戏类型：角色扮演类　语言版本：日文
发行厂商：Chunsoft　发布时间：2010年12月9日
游戏容量：512M　推荐度：★★★★

游戏全称《不可思议的迷宫 风来的西林5：命运塔与命运的骰子》，该作以玩家每次进入游戏，迷宫的内部构造就会发生改变为卖点。在游戏中，玩家可以和多个伙伴一起展开冒险之旅。该作除了继承《风来的西林4》中的特点要素以外，还将加入多人游戏中的“对战”和“合作”玩法。



NDS游戏

迈克尔·杰克逊-舞王体验

游戏类型：音乐类
发行厂商：育碧
游戏容量：323MB
语言版本：英文
发布时间：2010年11月23日
推荐度：★★★★

这款由育碧开发制作，由迈克尔·杰克逊遗产受益人监督的游戏，将教会玩家掌握“流行音乐之王”最著名的舞步。新作目前预定将推出包括PS3、XBOX360在内的主流游戏机版本，而PSP版则是一款类似于《初音未来》那样的按键音乐游戏（根据画面上的按键提示，适时按下按键来游玩）。

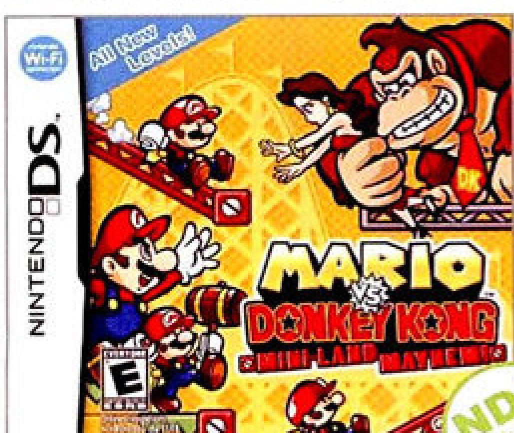


PSP游戏

马里奥对大金刚：迷你王国的大混乱

游戏类型：动作类　语言版本：日文
发行厂商：Nintendo　发布时间：2010年11月14日
游戏容量：256M　推荐度：★★★★★

本作是动作解谜游戏《马里奥对大金刚》系列的第三作。故事讲述马里奥第三主题公园开业时，前100名客人将可以得到特别礼物，大金刚不巧正是101名。生气的大金刚抓住了Pauline并且开始追赶马里奥。玩家在游戏中需要用触摸笔放置各种物件引导迷你马里奥走到关卡的门中。



NDS游戏

弹丸伦巴：希望的学园与绝望的高中生

游戏类型：文字冒险类
发行厂商：SPIKE
游戏容量：1.23G
语言版本：日文
发布时间：2010年11月25日
推荐度：★★★★★

近期以36分进入白金殿堂的一部推理作品，游戏以学生云集的私立希望之峰学园为舞台。包括苗木君在内的15名学生被校长莫诺熊强制要求在学院内度过一生。而陷入极限状态的学园内开始发生了杀人事件。玩家需要在游戏中收集与事件相关的重大证据和证言，然后为了揭发犯人将举行年级审判。



PSP游戏

随着星际2游戏在玩家中流行得愈发广泛，欧美、韩国的各种比赛也在如火如荼地进行中。可反观国内，由于简体中文版迟迟未能引进，玩家们似乎又被OUT了一把。特别是我们的职业选手们，都没有转型星际2的实际打算。本期我们请来了著名War3选手——人皇SKY，请他来谈一谈关于中国电子竞技目前的一些现状。



专访SKY李晓峰 我做了一个艰难的决定 暂时不考虑转型星际2

1 能否介绍你最近的一些赛事和动向呢？包括War3和星际2的，准备何时正式转型星际2？

Sky 最近几乎所有的比赛、媒体和玩家都在关注星际2，War3这里就暂时没有什么大的赛事了，但虽说星际2最近这段时间火爆，可喜欢魔兽的玩家依然有很多，一旦有国际性赛事，肯定少不了。所以我最近一直以练习War3为主，平时队内好友打打对抗赛，也好保持自己的竞技状态。至于转型星际2，暂时还没想好，短期内我还会一直以War3为主要的练习方针，星际2暂时不会去考虑太多吧。


峰哥和杰帝

2 就目前而言你觉得星际2哪个种族比较好，你在星际2里是否还是用人族呢？

Sky 其实星际2我玩的还是比较少，不敢妄加推断，我个人觉得星际2里人族比较强吧，看了不少比赛，也看了目前的全世界排名，都是人族胜率较高，排名比较靠前的人族也多。当然，这也可能也和我喜欢人族有关系，其次是神族，再其次是虫族，我三个族都有玩过一些，但一旦上升到电子竞技层面上，种族的强弱其实也不是那么明显和重要，关键还是看微操和战术。

3 最近是否关注韩国GSL的比赛，你觉得就目前而言，国内星际2选手的水平与韩国比如何？

Sky 当然在关注，决赛的几场录像我都看了，确实非常精彩。我觉得星际项目上国内选手与韩国选手相比在起步上就有了比较大的差距，这点不像War3，星际在韩国是被称为国民游戏的，有很多的优秀的选手，粉丝爱好者甚至比国内WoW的还多。而且，国内现在还无法正常地进行游戏，星际2的职业选手、战队都少得可怜，就更谈不上什么高水平了。要，关键还是看微操和战术。

4 对于暴雪将DOTA占为己有，你怎么看？

Sky 我不太喜欢这种作风，其实我到希望能有更多的游戏公司，有更多更好的竞技项目。DOTA是玩家原创并推崇的，暴雪只是提供了一个平台，暴雪应该将DOTA还给玩家。当然，玩家在这点上也应保持淡定，这点应该学学国内的游戏商，多开发点山寨的DOTA不就行啦，呵呵！

5 暴雪采取战网联机的方式，你觉得是否会给国内电子竞技带来影响？

Sky 那肯定会有影响，而且影响很大！记得以前我们玩星际、魔兽、暗黑哪有上战网的？都是网吧局域网或者浩方平台，玩的也都是盗版游戏。而现在想联机对战就必须上战网，上战网就必须买正版。肯定会少掉一大批玩家，玩家少了，竞技选手就不容易成长起来。但像我们这些原本就是电竞选手的应该都会去玩战网吧！不过，我还是希望国内支持正版的人能够更多点，当然也希望暴雪的正版的价格上能让我们大家广而接受，特别是在国内发布的星际2简体中文版。


电子竞技这碗饭还能吃多久呢？

6 除了魔兽星际相关的游戏外，平时还喜欢玩哪些类型的游戏吗？

Sky NBA2K11吧，我喜欢篮球，有机会和小编们切磋哦！其他的游戏就玩的比较少了，网络游戏基本不玩。



7 你对中国足球的假球、假赛事件怎么看？你觉得国内电子竞技也存在这种现象吗？（韩国已经被曝光）

Sky 我对中国足球已经是失望中的失望了。以前偶尔还看看，现在是绝对不看！说到假球、假赛，国内电竞行业到真的很少，也许因为其中利润空间不大吧！毕竟职业化进程和韩国比差得太远了！最多有些时候会有一些选手打到决赛了，接受不了第一名和第二名的奖金巨大差距，怕输了以后俱乐部那边没法交差，协商好正常打比赛，而平分第一和第二的奖金。现在赞助商越来越少，也越来越难做，这点奖金也就成为选手们维持训练和生计的重要收入。当然他们的比赛还是正常打的，只不过为了减轻自己的压力，不过这种情况在国内也是越来越少了。

8 能否对一些正在为想成为你这样著名电竞选手的玩家说两句鼓励或忠告吗？

Sky 电竞选手一直被称为灰色职业，确实如此，一点没错！只能说我是幸运的，走这条路挺累的，建议你们三思而后行。（编者语：吃得苦中苦，方为人上人啊！）

9 听说你已经从事了一段电竞解说员的工作，你觉得这一职业有哪些要求呢？以后退役后是否会考虑转型解说员？

Sky 这个是谣言吧？是不是说的老杨？（MagicYang）我自己并没有从事电竞解说的工作，我对这个职业并不是太了解。建议你们去问问老杨，呵呵……我本人暂时是不会考虑转型解说员的。

10 何时退役？呵呵，或许不该问这样的问题……可以这样理解，你觉得一名电子竞技选手退役的标准是什么？

Sky 真的很难回答，你们也够狠的！我觉得退役的标准是，当他已毫无斗志的时刻，那就是退役的时刻。其他都是外来因素，心态才是自己最关键的！


电竞图说WAR3三巨头

www.vanci.com
400-888-8888



爱魔兽，爱星际！
爱联机，最爱电子竞技！
过去魔兽3制霸，
现在星际2崛起！
我是传奇，永远的人皇！
少小不努力，长大玩游戏！
哥的童年不能粘贴，
爷的成功可以复制！
我是李晓峰，也是SKY，
我和你们一样！
我就是爱游戏！

2011年电攻增刊系列丛书之

魔兽世界最新攻略本



即将上市 敬请期待

● 新艾泽拉斯灾变卫星地图海报 ● 稀有精英收藏卡牌 ● 标志纸模

电脑游戏攻略

荣誉出品

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信